02/2002 Ausgabe 57 Österreich € 2,50 z Schweiz sfr 4,50 z Dänemark dkr 23,00 z Niederlande/Belgien/Luxemburg € 2,65 z Italien/Spanien/Portugal/Frankreich/Griechenland € 3,10

COMPUTEC MEDIA

4 194373 902309 02

NINTENDO GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE

N-ZONE

N-ZONE

NUR EURO 2.30 **DIE NR. 1** Das meistgekaufte Nintendo-Fachmagazin

6 GAMECUBE-TESTS

Sonic Adventure 2 Battle
Universal Studios
Tarzan u. a.

13 GAME-BOY-TESTS

Super Mario Advance 2
Tekken Advance
Advance Wars u. a.

TUROK EVOLUTION

ENTHÜLLT: DAS GAMECUBE-DEBÜT DER N64-LEGENDE

Doppel-Poster

4 Tipps-Sammelkarten

INHALT

Warten auf den GameCube ...

Nintendo macht es wirklich spannend. Während die Xbox seit Monaten aufwendig beworben wird und die PlayStation 2 ein erfolgreiches Weihnachtsgeschäft erlebte, warten die treuen Nintendo-Fans nach wie vor auf detaillierte Aussagen bezüglich Preis und Termin des GameCube-Europa-Launches. Spätestens am 30. Januar (also zeitgleich mit dem Erscheinen dieses Heftes) möchte Nintendo auf der Spielwarenmesse in Nürnberg endlich den Schleier lüften, möglicherweise aber auch schon ein paar Tage früher. Wir hoffen auf einen Preis von 199 Euro und eine Veröffentlichung im März, Pessimisten gehen allerdings von einem Preis von 249 Euro und einem Release im Juni aus. Wie die Realität aussieht, könnt ihr (nachdem der Redaktionsschluss für diese Ausgabe verpasst wurde) auf unserer Website www.n-zone.de im Forum nachlesen. Abschließend noch ein paar Worte zu dieser Ausgabe. Während die Pokémon mangels neuer Spiele mehr und mehr in den Hintergrund rücken (was sich auch in dieser N-Zone deutlich abzeichnet), erobern mit Turok und Sonic altbekannte Videospiele-Helden den GameCube. Dass mit Sonic sogar das ehemalige Sega-Maskottchen dabei ist, war für manchen Videospiele-Veteranen vor nicht allzu langer Zeit wohl noch undenkbar. Aber: Die Zeiten ändern sich, und die N-Zone sich mit ihnen! Viel Spaß bei der Lektüre!

Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Mit 2 Postern und 4 Sammelkarten!

NEWS

GAME BOY ADVANCE

Blender Bros ..... Halb Mensch, halb Hund. 7
Colin McRae Rally 2.0 ..... Ubi Soft geht auf die Pister 6
E.T. Der Außerirdische ..... Das Spiel zum Filmklassiker 7
V-Rally 3 ..... Rallye mit viel Realismus 6

GAMECUBE

Battle Fengshen ..... Mit dem GameCube auf's Schlachtfeld 4
Race of Champions ..... Meisterliches Rallye-Spiel 5
Sega Slam Soccer ..... Unfair geht vor 5

JAPAN-NEWS 4
USA-NEWS 6

ANGESPIELT

GAME BOY ADVANCE

Breath of Fire ..... Das neue alte Rollenspiel 23
Tony Hawk's Pro Skater 3 ..... Brandheiße erste Bilder des dritten Teils! 22

GAMECUBE

ESPN Int. Winter Sports 2002 ..... Pünktlich zur Olympiade 14
ISS 2 ..... Der heiß ersehnte Konami-Kick 16
NBA Street ..... Play hard or get out! 18
Resident Evil ..... Neues aus dem Haus des Schreckens 20
Rune ..... Innovatives Rollenspiel? 21
Soul Calibur 2 ..... Grafik der Sonderklasse 17
Turok Evolution ..... Eindrucksvolles Comeback 8

TEST

GAME BOY ADVANCE

Advance Wars ..... Strategie vom Feinsten 50
Dexter's Laboratory ..... Was geht vor im Labor? 61
Driven ..... Ein weiteres Filmspiel 61
Ecks vs. Sever ..... Duell der Superagenten 58
Eggo Mania ..... Knobeln, bis der Eierkopf raucht! 60
NBA Jam 2002 ..... Enttäuschende GBA-Umsetzung 61
Powerpuff Girls: Mojo Jojo a Go-Go ... Witziger Titel = witziges Spiel? 61
Scooby Doo und die Cyber-Jagd ..... Der tollpatschige Köter ist wieder da 60
Sonic Advance ..... Überschall auf dem GBA 56
Star Wars: Jedi Power Battles ..... Die Jedi-Ritter sind los 60
Super Mario Advance 2 ..... Blendende Neuauflage eines Klassikers 54
Tekken Advance ..... Die japanische Version unter der Lupe 52
Tiny Toons: Wacky Stackers ..... We're tiny, we're toony, we all a little loony 60

GAMECUBE

Animal Forest + ... Japanische Sprache schwere Sprache 47
Disney's Tarzan Untamed ..... Rettet die bedrohten Gorillas 44
Madden NFL 2002 ..... Auch auf dem GameCube spitze 48
Simpsons Road Rage ..... Eat my shorts! 46
Sonic Adventure 2 Battle ..... Umsetzung gelungen? 30
Universal Studios ..... Zu Besuch in Hollywood 34

KOMPLETTLÖSUNG

Pokémon G/S-Logbuch (Teil 10) ..... Wanderer Ahmet schreitet weiter voran 70

POSTER

Golden Sun 39-42
Turok Evolution 35-38

SAMMELKARTEN

Advance Wars 75/76
Gradius Advance 75/76
Harry Potter 75/76
Star Parade: Link 75/76

SPIELE-LEXIKON

Über 250 Spiele auf vier Seiten 24

T&T: CHEATS & CODES

Batman Vengeance (GBA) 68
Extreme-G 3 (GCN) 67
Inspector Gadget: Advance Mission (GBA) 68
Simpsons Road Rage (GCN) 68
Super Smash Bros. DX (GCN) 66

RUBRIKEN

Chart-Attack 28
Impressum 73
Leserbriefe 62
Vorschau 74

Turok Evolution 8

Wir konnten uns in London selbst ein Bild von der beeidruckenden Qualität der frühen Version machen und haben David Dienstbier interviewt.

Sonic Adventure 2 Battle 30

Wie ist die Umsetzung des Dreamcast-Hits auf dem GameCube ausgefallen? Wie ist die Verbindung mit dem GBA? Wir haben alle Antworten!

Super Mario Advance 2 54

Wer Super Mario World und Mario Bros. wirklich nicht kennt, kann bald auf dem GBA eine Nachhilfestunde in Sachen Videospielhistorie nehmen.

An dieser Stelle präsentieren wir euch interessante Informationen aus dem Ursprungsland der Videospiele. Unser erfahrener Japan-Korrespondent Warren Harrod berichtet im Rahmen der Japan-News über neueste Trends und Tendenzen aus dem Land des Lächelns. Welches Spiel ist gerade besonders beliebt bei den japanischen Nintendo-Fans? Welche Konsole macht das Rennen? Unser Mann vor Ort recherchiert, so dass ihr immer über die interessantesten und aktuellsten Entwicklungen aus Japan informiert seid.

WARREN HARROD berichtet aus Japan für die N-Zone.

Smash Brothers DX-Schnitzeljagd

In Japan liebt jeder die Bahn, und so ist es nicht verwunderlich, dass pro Jahr mehrere Veranstaltungen stattfinden, in denen japanische Bahnhöfe im Mittelpunkt stehen. Eine der beliebtesten Veranstaltungen ist dabei die so genannte Stamp Rally, bei der sich die Teilnehmer an bestimmten Punkten Stempel für einen speziellen Vordruck abholen müssen. Hat man alle Stempel beisammen, winken Gewinne. Der gewählte Stempel entscheidet über den Preis. Die Stempelstationen sind gut in den Bahnhöfen versteckt; während man sie bei kleineren Bahnhöfen sofort findet, kann es bei größeren schon einige Minuten dauern. Im Rahmen der Veröffentlichung von Smash Brothers DX fand vom 29.12.01 bis zum 06.01.02 eine ganz besondere Schnitzeljagd statt. Jeder Teilnehmer musste 16 Stempelstationen und zusätzlich vier Zielstationen anlaufen. An jeder Stempelstation gab es einen Charakter von Smash Brothers DX zu ergattern. Bei den Zielstationen hatte man die Wahl zwischen den Charakteren Pikachu, Mario, Link und Kirby. Die Suche lohnte sich aber, denn als Preise gab es hochwertige Smash-Brothers-Anstecknadelsammlungen zu gewinnen. Diese sind nicht käuflich erhältlich und waren dementsprechend bei Sammlern und Freaks begehrt. Da es vier unterschiedliche Ausführungen gab, nahmen viele Teilnehmer mehrmals an dem Wettbewerb teil. An einigen Bahnhöfen konnte man außerdem von einer Frühstücksdose bis hin zum GameCube weitere Gewinne abstauben. Bei der Beliebtheit des Spiels wundert es nicht, das viele tausend Kinder und Eltern bis zu zwei Stunden unterwegs waren, um auch alle Bahnhöfe abzuklappern.

KOMPLETT Für diese Pins haben die Japaner jeden Bahnhof abgegrast.

BEGEHRT So sahen die Stempelstationen an den Bahnhöfen aus

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend erhaltet ihr eine Übersicht über die in Japan geplanten Veröffentlichungen. Die aufgeführten Titel sollten gut sortierte Importhändler demnächst im Programm führen:

Februar: *Virtua Striker 3 (GCN), Animal Leader (GCN), Woody Woodpecker (GBA), Bomberman MAX Bomberman-Version (GBA), Bomberman MAX Max-Version (GBA), Goemon New Age (GBA), J-League Pocket 2 (GBA), Climax Tennis Pocket (GBA), Black Black (GBA), WTA Tour Tennis Pocket (GBA), Mr. Domo's Mysterious TV (GBA)*

März: *Real World Soccer 2002 (GCN), Doshin the Giant (GCN), Biohazard (GCN), Batman: Dark Tomorrow (GCN), NBA Street (GCN), Star Wars: Rogue Squadron II (GCN), Estopolis (GBA), Happy Panechu (GBA), K-1 Pocket Grand Prix (GBA), Power Pro-Kun Pocket (GBA), Shining Soul (GBA), Hamster Club 3 (GBA), Toukon Retsuden Advance (GBA), Monsters Inc. (GBA), Final Fire Pro-Wrestling (GBA), Luna – Legend (GBA), I'll be back Frog (GBA)*

Battle Fengshen

GCN *Massenschlachten auf dem GameCube*

ÜBERMACHT Auf der Karte oben rechts erkennt man die feindlichen Heerscharen. Die Truppe prügelt sich durch.

Aus dem Hause Koei erscheint im Frühling in Japan das Actionspiel *Battle Fengshen*, das auf der japanischen Erzählung *Fengshen Yanji* basiert. Im Mittelpunkt steht ein Quartett mutiger Comic-Charaktere, das sich den Weg durch acht Areale kämpft. Da es sich meistens um eine ganze Horde von unterschiedlich bewaffneten Gegnern handelt, toben auf dem GameCube richtige Schlachten, wie man sie von dem PlayStation-2-Titel *Dynasty Warriors* kennt. Um der vielen Feinde Herr zu werden, stehen den vier Helden unterschiedliche Spezialmanöver und diverse Combo-Attacken zur Verfügung. Diese sind besonders spektakulär in Szene gesetzt und füllen häufig den ganzen Bildschirm. Zeitgleich zum GCN-Spiel erscheint auf dem Game Boy Advance das Rollenspiel *Magical Fengshen*. Mit dem Verbindungskabel wird es möglich sein, die GBA-Version mit dem GCN-Spiel zu verbinden. So kann man erworbene Waffen austauschen oder zusätzliche Szenarien spielen. **(jq)**

HIT Mit einer Combo-Attacke werden gleich mehrere Feinde ausgeschaltet.

Genre: Action **Hersteller:** Koei
Internet: www.koei.co.jp
Termin: Frühling (Japan)

BLITZANGRIFF Die Spezialmanöver der verschiedenen Kämpfer werden grafisch opulent in Szene gesetzt.

BOLIDE Die Karossen des Spiels strotzen geradezu vor PS-Power.

TV? In den Wiederholungen schaut man sich die packenden Duelle auf der Piste noch einmal ganz in Ruhe an.

TOUR DE FORCE Die mit vielen fiesen Kurven versehenen Strecken verlangen wirklich alles von Mensch und Material.

Race of Champions

GCN *Die Champions drücken auf die Tube*

Jedes Jahr veranstaltet Reifenhersteller Michelin auf den Kanarischen Inseln die prestigeträchtige Rallye „Race of Champions". Dabei nehmen einige der besten Rallyefahrer der Welt inklusive Beifahrer in den hochgezüchteten Wagen Platz. Die Entwickler von Climax haben die ganze Faszination des Rennsports auf den GameCube gepackt. Mit atemberaubender Geschwindigkeit heizen die Autos über Asphaltstraßen, durch Wüstensand oder die steinigen Bergpässe eines Gebirges. Dem Spieler stehen aufgemotzte Boliden der Marken Toyota, Peugeot, Audi, Porsche oder Ford zur Verfügung. Rallyelegenden wie Tomi Makkinen lenken die PS-Monster elegant durch enge Haarnadelkurven. Zu den grafischen Highlights zählen unter anderem echt aussehende Dreckspritzer an den Karossen und ein ausgefeiltes Echtzeit-Schadensmodell. **(jq)**

Genre: Rennspiel **Hersteller:** Activision **Internet:** www.activision.com **Termin:** Herbst (USA)

Sega Slam Soccer

GCN *Fair geht vor? Alles Quatsch!*

Endlich mal ein Fußballspiel, an dem auch Ex-Bundestrainer („Terrier") Berti Vogts seine helle Freude haben dürfte. Bei *Sega Slam Soccer* steht nicht das virtuose Spiel mit dem Leder, sondern Blutgrätschen und gefährliches Spiel im Mittelpunkt. Statt hoch bezahlter Jungmillionäre und überkandidelter Superstars mit Hang zur Faulheit kämpfen in diesem Kick grazile Frauen mit bunten Haaren oder muskelbepackte Kleiderschränke um das runde Spielgerät. Dabei kommt es häufig zu Szenen, die in einem realen Spiel schnell zur roten Karte führen würden. Da wird munter getreten, geboxt und gerempelt, was das Zeug – beziehungsweise der Gegenspieler – hält. Mit Spezialmanövern kann der ballführende Kicker den brutalen Angriffen ausweichen oder seinerseits kräftig austeilen. Weitere Besonderheit: Es stehen nur drei Spieler pro Team auf dem Platz. Mit dem Einsatz des Turboknopfes hetzen die Kicker an den Verteidigern vorbei zum gegnerischen Kasten. Abgedrehte Spielorte und ein spaßiger Vierspielermodus runden das rüde Fußballvergnügen ab. **(jq)**

Genre: Fußball **Hersteller:** Sega **Internet:** www.sega.com **Termin:** 1. Quartal (USA)

KARATE KID? In anderen Fußballstadien sofort gepfiffen, hier ausdrücklich erlaubt und erwünscht: das gestreckte Bein.

Was ist gerade angesagt in den Vereinigten Staaten? Welchen brandneuen GBA-Games fiebern amerikanische Videospielfans am meisten entgegen? Welche GameCube-Projekte sind für die USA geplant? Welche Hits kommen bald über den großen Teich nach Europa? Wir präsentieren euch die neuesten Informationen in unseren USA-News.

Konami Collector's Series: Arcade Advanced

Neuauflagen von Klassikern sind derzeit groß in Mode. Nach Namco und Midway bringt nun auch Konami sechs echte Perlen aus der glorreichen Vergangenheit auf den GBA. Frogger (Geschicklichkeit), Gyruss (Shoot 'em Up), Time Pilot (Shoot 'em Up), Scramble (Shoot 'em Up), Yie Air Kung-Fu (Beat 'em Up) und Rush'n Attack (Action) sind die Spiele, die auf das Modul gepackt werden. Yie Air Kung-Fu bietet einen tollen Soundtrack und jede Menge ausgefallener Prügelknaben, die es zu verdreschen gilt. Das klassische Gameplay der Oldies wird um einige Extras wie einen Mehrspielermodus erweitert. Konami Collector's Series: Arcade Advanced soll im April in den USA erscheinen.

HIT Yie Air Kung-Fu bot damals ein tolles Spielerlebnis.

ARTENSCHUTZ Wer kennt dieses Spiel eigentlich nicht?

Sadistic Boxing

Der Name ist Programm! In guter alter Tradition von Punch Out (NES) prügeln sich zwölf abgedrehte Comic-Charaktere um die Box-Krone. So steigt unter anderem der Leibhaftige höchstpersönlich oder die reizende Candy Pop in den Ring. Nach dem Gong erwarten den Spieler – dank der eigens entwickelten E.I.R.E. (Evolving Interactive Rudimentary Engine) – flüssige Animationen und detailliert dargestellte Prügelknaben. Ob ihr euch auch zu zweit vermöbeln könnt, steht derzeit noch nicht fest. Für das Spiel, das 2002 erscheinen soll, hat sich bislang noch kein Publisher gefunden.

MUTANTENSTADL Gegen diesen teuflischen Boxer wirkt selbst Mike Tyson lächerlich.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend findet ihr eine Auswahl der in den nächsten Monaten in den USA erscheinenden Veröffentlichungen. Die nachfolgenden Spiele erhaltet ihr bei dem Importhändler eures Vertrauens:

***Februar:** Eternal Darkness (GCN), Jeremy McGrath Supercross World (GCN), 18-Wheeler American Pro Trucker (GCN), Legends of Wrestling (GCN), Creatures (GBA), Pocky & Rocky 3 (GBA), Monster Jam (GBA), Super Mario Advance 2 (GBA), Sonic the Hedgehog Advance (GBA), Casper (GBA), Land Before Time (GBA), Barbarian (GBA), Robocop (GBA), MotoGP (GBA), NBA Jam 2002 (GBA), Advanced Columns (GBA), Zone of the Enders: The Fist of Mars (GBA), Robocop (GBA), WTA Tour Tennis (GBA)*

***März:** ESPN MLS Extra Time 2002 (GCN), Batman: Dark Tomorrow (GCN), James Bond 007: Agent Under Fire (GCN), Bloody Roar: Primal Fury (GCN), NBA Street (GCN), NFL Blitz 2002 (GCN), Britney Spears (GBA), Pinball of the Dead (GBA)*

V-Rally 3

GBA ***Über Stock und Stein auf dem GBA***

Mit über 4 Millionen verkauften Einheiten wird eine der erfolgreichsten Rennspiel-Serien der PlayStation dieses Jahr auch auf dem Game Boy Advance umgesetzt. Zwar sind bislang nur spärliche Details bekannt, es ist aber davon auszugehen, dass auch bei der GBA-Version der Schwerpunkt auf Realismus mit dementsprechend hohem Simulationsgrad gelegt wird. Ihr steuert die Rallyewagen unter anderem über verwinkelte Gebirgspässe, durch die mit Schlaglöchern versehenen Straßen einer verschneiten Landschaft oder über die ausgetrockneten Pfade der wilden Steppe. Ein Kartenausschnitt am Displayrand bereitet die Piloten auf heikle Sprungpassagen, fiese Serpentinen und gefährliche S-Kurven vor. Ein genaues Erscheinungsdatum hat Infogrames bis jetzt nicht genannt. **(jq)**

Genre: Rennspiel **Hersteller:** Infogrames **Internet:** www.infogrames.de **Termin:** 2002

VORSICHT GLATTEIS! Hoffentlich hat der Fahrer vor dem Start das Frostschutzmittel überprüft. Die Strecke hat es in sich.

Colin McRae Rally 2.0

GBA ***Und noch ein Rallye-Rennspiel!***

Eine Rallye jagt die nächste! Nachdem Infogrames demnächst auf die Piste geht, laufen nun auch in der Ubi-Soft-Garage die Vorbereitungen auf Hochtouren. Bei *Colin McRae Rally 2.0* geben sich die besten Piloten der Welt mit acht lizenzierten Karossen ein Stelldichein. Man kann dabei auf insgesamt 36 Strecken sein Können unter Beweis stellen. Das Gameplay soll eine ausgewogene Mischung aus Realismus und Fahrspaß bieten, den man per Link-Kabel auch zu viert genießen kann. Die unterschiedlichen Wettbewerbe führen die Fahrer rund um den Globus, eine modulinterne Batterie sorgt dafür, dass die Erfolge innerhalb einer Meisterschaft nicht verloren gehen. Schon im März können interessierte GBA-Besitzer die ersten Probefahrten unternehmen. **(jq)**

Genre: Rennspiel **Hersteller:** Ubi Soft **Internet:** www.ubisoft.de **Termin:** März

GEWAGT Wer mit über 180 km/h in die Kurve fährt, braucht gute Nerven. Oben links erkennt man die Zeitabstände zu den anderen.

E.T. Der Außerirdische

GBA *Nach Hause telefonieren*

Durch ein Abkommen mit New Kid Co. sicherte sich Ubi Soft die Rechte an der beliebten *E.T.*-Lizenz. Ergebnis: Gleich sieben Titel mit dem kleinwüchsigen Außerirdischen werden in Zukunft veröffentlicht, darunter auch eine Version für den Game Boy Advance. Das Spielt trägt den Titel *E.T. Der Außerirdische* und hält sich nahe an der Story des Filmklassikers von 1982. Dabei hilft der Spieler dem netten Schrumpelkopf, zurück zu seiner galaktischen Familie zu düsen, ohne dass ihn die gierigen Wissenschaftler der US-Regierung in die Finger bekommen. Die Mischung aus Action und Rätseleinlagen ist im Hinblick auf die kindliche Zielgruppe bewusst gewaltfrei gehalten. Ein langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad und ein einsteigerfreundlicher Übungsmodus sorgen dafür, dass auch jüngere Spieler schnell einen Zugang zu dem Titel bekommen. **(jq)**

Genre: Action-Adventure **Hersteller:** Ubi Soft **Internet:** www.ubisoft.de **Termin:** März

FLIEGENDES FAHRRAD Diese berühmte Filmszene darf natürlich auch im GBA-Spiel nicht fehlen.

Blender Bros.

GBA *Ein tierischer Superheld in Action*

Undank ist der Welt Lohn! Da klonen die Menschen aus reinem Edelmut Mensch und Tier, um einen Animal-Man zu erschaffen, und was ist der Dank? Eine Gruppe dieser Wesen namens Zooligans rebelliert und will gleich die gesamte Menschheit zum Teufel schicken! Dies ist ein Fall für die intergalaktische Friedenstruppe Cosmo Keepers unter dem Kommando von Blender. Ihr steuert den Super-Wauwau durch 28 unterschiedliche Levels, die sich über sieben Welten erstrecken. In jeder Welt wartet ein mies gelaunter Endgegner auf den Wunderhund. Mithilfe seiner langen Lauscher kann Blender fliegen, weit springen oder Gegner vermöbeln. In den Levels wuseln 20 der so genannten Mini-Bros. herum. Diese kann Blender einsammeln, um neue Fähigkeiten zu erlangen. Einige der Minibrüder entwickeln sich auch weiter und verfügen dann über neue Möglichkeiten. Neben dem Einzelspielermodus haben die Entwickler besonderes Augenmerk auf einen abwechslungsreichen Mehrspielermodus gelegt. Zu den acht verschiedenen Modi zählt unter anderem ein Rennen, bei dem jeweils zwei Spieler gegeneinander antreten. **(jq)**

Genre: Jump & Run **Hersteller:** Infogrames **Internet:** www.infogrames.de **Termin:** Ende März

SHOWDOWN Auf jedem Planeten erwartet euch ein anderer Obermotz mit seinen fiesen Attacken.

DREHWURM Die Spezialfähigkeiten der Brüder sind äußerst hilfreich, um die Zooligans zu bekämpfen.

KURZ & KNAPP

NoA-Präsident tritt ab:
Nach 22 Jahren als Präsident von Nintendo of America erklärte Minoru Arakawa Anfang Januar seinen Rücktritt. Durch den Erfolg des GBA und des GameCube in den USA und der damit einhergehenden guten finanziellen Situation des Unternehmens hält Arakawa den Zeitpunkt für ideal, um die Leitung von NoA abzugeben. Nachfolger wird Tatsumi Kimishima, der zuletzt unter anderem als Präsident von Pokémon U.S.A. tätig war.

GCN-Spieleflut:
In einer Telekonferenz mit Bloomberg kündigte George Harrison, Senior Vizepräsident für Marketing bei Nintendo of America, Anfang Januar an, dass bis Ende des Jahres mindestens 70 GameCube-Spiele in den Vereinigten Staaten veröffentlicht werden. Man kann für Europa von einer ähnlichen Anzahl an GameCube-Titeln ausgehen, das Jahr dürfte also auch in Deutschland sehr kurzweilig werden.

ZIELSICHERER LANGBOGEN Diesen Brachiosaurier dürfte Turok doch wohl unmöglich verfehlen können, oder?

EINDRUCKSVOLLER TIEFFLUG Knapp über dem Erdboden fegen wir über eine fliehende Saurierherde hinweg.

NÜTZLICHE VIELZWECKWAFFE Die kleine Pistole kann sich in ein Scharfschützengewehr verwandeln.

Es war ein typischer englischer Wintertag mit Minusgraden und Nieselregen, als das Acclaim-Hauptquartier in London die Pforten für die internationale Presse öffnete. Mal davon abgesehen, dass der gesamte Bürokomplex den Anschein machte, als hätte man Tarzan als Innendekorateur verpflichtet, war es ungewöhnlich, dass ein Entwickler ein Spiel vorstellte, das sich noch in einem sehr frühen Stadium befindet. Aus einem Dickicht von Urwaldgestrüpp, Fackellampen und Dinoschädeln tauchte dann aber Chefentwickler David Dienstbier auf, um den Ego-Shooter-Veteranen Turok wieder ins Leben zurückzuholen. Nach einem kurzen Rückblick auf die bisherigen *Turok*-Episoden schmiss er eine bereitstehende Xbox an und zeigte erste Impressionen des Spieles, das man derzeit für die drei aktuellen Konsolen entwickelt und das weltweit am 1. September erscheinen wird.

Turok, der Held

„Wenn die Leute über Turok reden, meinen sie meistens das Spiel. Wir wollen aber, dass sie über den Helden sprechen", so David Dienstbier. Ein schwieriges Unterfangen. Denn wie jeder, der die Serie bisher verfolgt hat, weiß, ist der Held am Anfang des dritten Teils auf dem N64 verstorben und hat die Fackel des Abenteuers an seine Geschwister abgegeben. Doch mit der neuen Konsolengeneration ist das gar kein Problem. Man betrachtet die 64-Bit-Serie anscheinend als in sich geschlossen und geht in der nächsten Evolutionsstufe der Konsolen einen Schritt zurück. Somit soll *Turok Evolution* ein Prequel werden, das vor den Geschehnissen des ersten Teiles spielt. So bekommt die Saga um Turok einen völlig neuen Anfang, welcher auch den Hintergrund des Helden ausleuchten soll. Eine schon fast rollenspielartige, epische Story mit überraschenden Wendungen und starken Charakteren soll das von David Dienstbier gesteckte Ziel verwirklichen. Und nach der ersten Vorstellung scheint das in greifbare Nähe gerückt zu sein.

Back to the Roots

Wir schreiben das Jahr 1886. Im Westen des US-Staates Texas befindet sich ein Indianerstamm auf der Flucht vor dem gnadenlosen India-

LICHT UND SCHATTEN In den Häuserschluchten der feindlichen Hauptstadt hält Turok sich im Schatten versteckt.

HIGHTECH-SAURIER Unser Flugsaurier ist mit einer doppelläufigen Kanone und durchschlagenden Raketen ausgestattet.

IM GESPRÄCH MIT DAVID DIENSTBIER

David Dienstbier, der Schöpfer der Turok-Serie, hatte nach der Vorstellung der neuesten Episode leider keine Zeit mehr für ein Interview. Mit ein wenig Überredungsarbeit konnten wir ihn aber doch noch dazu bewegen, einige unserer Fragen zu beantworten.

DAVID DIENSTBIER Der Turok-Macher musste erst zum Interview überredet werden.

N-ZONE *Die neue Turok-Episode macht bei weitem nicht den hektischen und konfusen Eindruck, den neuere Ego-Shooter bei mir hinterlassen. Hattet ihr vor, ein Spiel zu kreieren, das den Geist der frühen Shooter wieder einfängt?*

David Dienstbier: Nun ja, wir hatten eigentlich nichts anderes vor, als ein cooles und intensives Spiel zu entwickeln. Unser wichtigstes Vorbild waren die bisher erschienenen Turok-Teile. Der Hektikgrad variiert allerdings bei Turok Evolution. Wir hatten uns dabei nicht vorgenommen, das Spiel im Stil der ersten Shooter zu halten, aber in einigen Situationen kann man durchaus dieses Gefühl haben. An anderen Stellen wiederum jagen wir dem Spieler so viele Gegner um die Ohren, wie wir nur können. Manchmal geht es auch etwas gemächlicher zu, aber dafür sehr intensiv und dramatisch. Das Spiel ist sehr storylastig und man bekommt viele wichtige Informationen geliefert. Wir wollten eine besonders dichte Atmosphäre schaffen, die den Spieler mitreißt wie eine Achterbahnfahrt.

N-ZONE *Es ist für Spieler recht schwierig, sich mit dem Helden eines Ego-Shooters zu identifizieren. Da es ja euer Ziel ist, Turok mehr Persönlichkeit zu verleihen, hättet ihr doch einfach den leichteren Weg wählen und um den Helden ein 3rd-Person-Action-Adventure wie Tomb Raider oder Shadow Man bauen können.*

David Dienstbier: Diese Frage haben wir uns schon gestellt, bevor das erste Turok-Spiel erschien. Ich glaube aber, wir würden uns bei den Fans unbeliebt machen, wenn wir so etwas mit Turok machen würden. Und das Letzte, was wir wollen, ist ein Turok-Spiel, das den Fans nicht gefällt. Wir haben uns sehr lange mit dieser Frage beschäftigt und auch sehr ernst zu Beginn dieses Projektes darüber diskutiert. Letztendlich waren wir dann aber alle der Überzeugung, dem ursprünglichen Spielprinzip treu zu bleiben. Man kann es auch schaffen, einen überzeugenden Hauptcharakter in einen Ego-Shooter einzubauen, denn der leichtere Weg muss nicht immer der beste sein.

N-ZONE *In der Story des Spiels geht es ja um die Ursprünge Turoks. Hält sich die Geschichte eigentlich an die Comicvorlage?*

David Dienstbier: Nein. Die Story wurde völlig neu für das Videospiel geschrieben. Die Comics werden seit geraumer Zeit nicht mehr gedruckt und wir hatten das Gefühl, dass sich die beiden Zielgruppen der Comic-Leser und Videospieler stark voneinander unterscheiden. Als wir mit der Entwicklung von Turok Evolution begannen, haben wir die gesamte Geschichte neu entworfen.

N-ZONE *Jede der drei Konsolen-Umsetzungen arbeitet mit ihrer eigenen Grafik-Engine, die ihre eigenen Vor- und Nachteile hat. Kannst du uns sagen, welche Effekte auf dem GameCube besser oder schlechter aussehen?*

David Dienstbier: Oooooh, wartet lieber ab und seht selbst. Mwa ha haaa! (wahnwitziges Lachen)

N-ZONE *Habt ihr schon konkrete Pläne für eine eventuell entschärfte, deutsche Version?*

David Dienstbier: Wir werden versuchen, das Spiel so nahe an der US-Version zu lassen, wie es der deutsche Markt zulässt. Wir haben für jedes Turok-Spiel einen Riesenaufwand betrieben, um sicherzustellen, dass es ohne Probleme in Deutschland erscheint. Wenn das bedeutet, dass wir ein paar Veränderungen vornehmen müssen, dann sei dem so. Wie auch immer: Wir werden versuchen, das Spiel so nah am Original wie irgend möglich zu halten.

N-ZONE *Ich habe das Gefühl, dass sich Turok Evolution sehr japanisch spielt. Insbesondere fühle ich mich an Titel wie Outtrigger (Dreamcast), Lylat Wars (N64) und Panzer Dragoon (Sega Saturn) erinnert. Kann das sein?*

David Dienstbier: Gut beobachtet! Lylat Wars und Panzer Dragoon hatten bestimmt ihren Einfluss auf die Flugsequenzen des Spieles und das merkt man auch. Wir wollten diese Sequenz leicht spielbar halten, damit der Spaß nicht zu kurz kommt. Die Spieler werden die Flugsequenz bestimmt lieben.

N-ZONE *Danke für das Gespräch.*

TUROK IM HINTERHALT Turok, der Dinosaurierjäger, hockt mit gezücktem Bogen im Gebüsch und lauert.

nerjäger Tobias Bruckner und seinen Männern. Doch leider ist Bruckner Captain in der Unions-Armee und hat die Unterstützung seiner Vorgesetzten in der Tasche. Turoks Stamm bleibt nur die Hoffnung auf eine schnelle Flucht nach Mexiko, die jedoch in einem Hinterhalt des verbitterten Captains endet. Nach einer blutigen Schlacht kommt es zum finalen Duell zwischen Turok und Bruckner. Während Turok um sein Leben und das seiner letzten Stammesangehörigen kämpft, mischt sich jedoch eine völlig andere Macht ein: Plötzlich erfasst die beiden schwer verletzten Männer ein Elektronensturm, der sie in eine andere Welt verfrachtet. Dem Indianer schwinden die Sinne und im nächsten Moment findet er sich völlig geheilt in der Obhut des Zauberers Tarkeen wieder. Dieser offenbart ihm, dass er ihn nach Moss-Land geholt hat, um im Kampf gegen den Reptilienherrscher Lord Tyrannus zu helfen. Turok verspürt zwar zuerst den Wunsch, abzulehnen, aber als er erfährt, dass Tobias Bruckner inzwischen auf der Gegenseite kämpft und nun das Fluss-Volk von Moss-Land jagt, gibt es für ihn kein Halten mehr.

Das Spiel

Optisch und akustisch macht die gezeigte Version noch nicht viel her. Die Animationen befinden sich noch im Anfangsstadium und der Sound ist praktisch noch gar nicht vorhanden. Dennoch konnte das Gezeigte einen sehr guten Eindruck davon vermitteln, was uns wohl Anfang September bevorstehen wird. Schon im allerersten Dschungellevel pulsiert das Leben. Abseits der vorgegebenen Wege flattern Insekten umher und werden ganz nebenbei von Vögeln gejagt. Daneben hat auch jeder Baum und Strauch seine eigenen Animationsphasen und reagiert auf Berührungen. Hier ein Rascheln im Gebüsch. Dort bewegt sich ein Strauch. War das nun ein harmloses Äffchen oder ein gefräßiger Raptor, der auf uns lauert? Man hat sich

STRENG BEWACHT Am kleinen Gleiter haben sich vier Wachen positioniert. Zum Glück haben sie uns noch nicht entdeckt.

ARCHITEKTURPREIS? Die riesige Glaskuppel dieses Gebäudes schindet bei uns jede Menge Eindruck.

ZIEMLICH UNFAIR Mit Turoks altbekanntem Bogen könnt ihr auch hinterhältige Giftpfeile verschießen.

REALISTISCHES TIERLEBEN Die wilden Flugsaurier gehen ihren Tagesgeschäften nach und Insekten fliegen umher.

endlich mal Gedanken gemacht, wie man eine lebendige und bedrohliche Urwaldumgebung auf den Bildschirm zaubern kann. Apropos Bedrohung: Hier hat man es sich nicht nehmen lassen, die Power der neuen Konsolengeneration auszunutzen und mehr Gegner zu entwerfen als in allen *Turok*-Teilen zuvor. Erste Bewegungsstudien zeigten, wie ein Raptor uns entdeckt, flüchtet und mit Verstärkung zurückkehrt. Ein tonnenschwerer Brachiosaurier trampelt über eine Wiese und Dutzende kleiner Procompsognaten lauern uns auf und blasen zum Angriff. Neben den Dinosauriern liegt die größte Bedrohung in den Schergen Lord Tyrannus'. Diese bestehen nicht nur aus intelligenten Echsen, sondern auch aus motorisierten Einheiten und menschlichen Gegnern, die von der Erde geholt wurden. Es darf allerdings bezweifelt werden, ob sich Letztere auch in der deutschen Version wiederfinden werden (hier ein Gruß an die *Turok 1*-Androiden). Um diesem Gegnerpotenzial gewachsen zu sein, bedarf es natürlich eines besonderen Waffenarsenals. Anstatt das 08/15-Standardrepertoire jedes Ego-Shooters zu kopieren, hat man sich auf den Hosenboden gesetzt und neue, interessante Waffensysteme erdacht. Jede Feuereinheit bietet zwei oder drei Funktionen, zwischen denen gewechselt werden kann. So kann sich beispielsweise eine einfache Pistole auf Knopfdruck zum Scharfschützengewehr entfalten. Zu den neuen Waffengattungen zählt ein Sonden-Roboter, dessen Steuerung ihr übernehmt, sobald er abgesetzt ist. Leise kann dieser kleine, vierbeinige Freund zwischen den Gegnern umherlaufen und heimlich einen Sprengsatz zünden. Andererseits ist der Kleine auch in der Lage, die Sprache der Gegner zu imitieren und sie durch falsche Befehle abzulenken. Ein völliges Novum stellen die Flugsequenzen dar. Ihr schwingt euch dabei auf den Rücken eines bewaffneten Flugsauriers und überwindet weite Strecken in null Komma nix. Zur Zerstörung der umherfliegenden Feinde stehen euch sowohl eine doppelte Energiekanone als auch Lenkraketen zur Verfügung. Bis jetzt zeigte man uns aber nur zwei verschiedene Einsätze für die Flugsequenz. Zum einen steuert ihr auf einem vorgegebenen Pfad durch ein Flusstal und müsst dabei so viele Feinde wie möglich erledigen. Zum anderen ging es durch eine riesige Tempelstadt, wo ihr frei umherfliegen dürft, um Ziele zu suchen und zu zerstören.

Turok auf dem GameCube

Turok Evolution erscheint ja, wie bereits oben erwähnt, zeitgleich für die PlayStation2, die Xbox und natürlich den GameCube. Jede Konsole benutzt eine andere Grafik-Engine, die auf die Vorzüge des jeweiligen System zurechtgeschnitten ist. Auf unsere Nachfrage meinte David Dienstbier, dass er von Nintendos neuer Konsole recht angetan sei. „Es ist ein tolles System und wir haben kaum Zeit gebraucht, die *Turok Evolution-Engine* zum Laufen zu bringen." Die leichte Programmierbarkeit macht es überdies möglich, dass das Spiel trotz der großen Umgebung absolut flüssig mit 60 fps laufen wird.

Jean-Reiner Jung

ALARM! EINDRINGLING! Auf dem Flugsaurier dringen wir in die feindliche Tempelstadt ein.

BRACHIOSAURUS Und das soll noch nicht mal der größte Saurier im Spiel sein.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Turok Evolution
Genre:	GameCube
Spieler:	1-4
Speichern:	MemoryCard
Umfang:	14 bis 16 Stunden Spielzeit
Hersteller:	Acclaim
Sprache:	Englisch
Termin:	1. September
Preis:	Nicht bekannt
Internet:	www.turok.com
Einschätzung:	Super

Beurteilung: Da hat sich Acclaim jede Menge vorgenommen. Wenn der Titel aber hält, was er verspricht, hat Joanna Dark ausgedient.

GRAZIL Beim Eiskunstlauf sind Taktgefühl und Timing notwendig.

HANNI, HANNI, HURRA Eine hektische Bewegung und der Abflug droht.

ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS 2002

Was gibt es Besseres zum Abtrainieren der überflüssigen, angefutterten Festtagspfunde als eine virtuelle Winterolympiade?

Eine tragische Verletzung hat die verheißungsvolle Karriere als Wintersportler verhindert? Keine Motivation, in klirrender Kälte die müden Knochen zu bewegen? Kein Problem, dank Konami kommen jetzt auch Sportmuffel und Couchpotatoes zu Goldmedaillen und Weltrekorden. In insgesamt zehn Disziplinen kommt es auf Fingerspitzengefühl, Schnelligkeit und Auffassungsgabe an. Zu den Disziplinen zählen Abfahrtslauf, Slalom, Snowboarding, Trickski, Skispringen (90-m-/120-m-Schanze), Bobfahren, Eisschnelllauf, Eiskunstlauf und Curling. Die Auswahl der Nation ist insofern von Bedeutung, als jeder Athlet individuelle Stärken in Bereichen wie Kraft, Ausdauer oder Schnelligkeit besitzt. Wer einzelne Disziplinen gezielt trainieren will, kann sich im Trial-Mode mit der Konkurrenz messen. Die ultimative Herausforderung stellt der winterliche Zehnkampf dar.

Go for Gold!

Dabei fällt vor allem die Abwechslung bei den einzelnen Disziplinen angenehm auf. Während es beim Slalom und Abfahrtslauf lediglich auf schnelle Reaktionen ankommt, ist beim Skispringen ein ruhiges Händchen gefragt, um die Flieger mit dem analogen Controller in der Luft zu halten und gekonnt aufsetzen zu lassen. Beim Eisschnelllauf ist in bester *Track & Field*-Tradition schnelles Knopfhämmern angesagt. Hat man jedoch in den Kurven zu viel Speed drauf, fordert die Fliehkraft ihren Tribut. Eine Mischung aus Power und Geschick ist beim Bobfahren gefragt. Besonders gelungen ist die Umsetzung des Eiskunstlaufs, dem das groovige Spielprinzip von *Dance Dance Revolution* zugrunde liegt. Dabei sollte man den vorgegebenen Rhythmus mit den Richtungstasten exakt wiederholen, um die Kür fehlerfrei zu gestalten. Schwierige Sprünge werden mittels schneller Tastenkombination gestanden. Die lebensechten Animationen der Athleten und die stimmungsvolle Winterkulisse erwecken Vorfreude auf die Testversion der Konami-Olympiade.

EASY? Ihr legt selbst die Kür in der Halfpipe fest. Je gewagter die Tricks, desto höher die zu erreichende Punktzahl.

IDEALLINIE Nur wer die Banden im Eiskanal meidet, kann die Bestzeit knacken.

KUFENFLITZER Beim rasanten Eisschnelllauf ist schnelles Knopfhämmern angesagt.

ERSTER EINDRUCK

Jens Quentin

Titel: ...ESPN Int. Winter Sports 2002
Genre: .....Sport
Spieler: 1-2
Speichern: .....MemoryCard
Umfang: .....10 Disziplinen
Hersteller: .....Konami
Sprache: .....Englisch
Termin: .....31. Januar (Japan)
Preis: .....Nicht bekannt
Internet: .....www.konami.com
Einschätzung: .....Gut

Beurteilung: Ski und Rodel gut! Abwechslungsreiche Winterolympiade im besten Track&Field-Stil.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

ISS 2? Richtig gelesen, bei dem ersten Kick für den GameCube handelt es sich um einen (indirekten) Nachfolger!

SHAKE HANDS Vor dem Anpfiff haben sich alle Akteure noch lieb. Dies ändert sich jedoch, sobald es auf dem Platz zur Sache geht.

Mit *International Superstar Soccer 64* leitete Konami die erfolgreiche Fußballserie auf dem N64 ein. Es folgten *ISS 98* und *ISS 2000*, welches neben der gewohnten Spielstärke durch einen gelungenen Karrieremodus brillierte. Warum also nun *ISS 2*? Die Entwickler von KCE Osaka wollen bei dem kommenden GameCube-Kick eine Mischung aus dem neuesten PS2-Teil und den oben genannten N64-Teilen realisieren. An den Stärken der Serie, dem realistischen Ballverhalten und der hohen Spielintelligenz der CPU wurde kräftig gefeilt, um nicht nur optisch einen draufzusetzen. Musste man bei *ISS 2000* noch mit fiktiven Namen der Superstars vorlieb nehmen, sind in der GCN-Version dank FIFPro-Lizenz wirklich alle großen Kicker aus mehr als 70 Nationalmannschaften mit von der Partie. Ob die modisch rasierten Augenbrauen von Teenieschwarm David Beckham, die neueste Trendfrisur von Taribo West oder die markante Halbglatze eines Zinedine Zidane – ihr werdet all eure Lieblingsspieler dank eines hohen Detailgrades sofort wiedererkennen. Fußballfrischlinge feilen im Trainingslager an ihrer Technik oder schießen sich im speziellen Freistoßtraining warm. Im Meisterschaftsmodus, im Ligabetrieb oder einer individuell gestalteten Liga besteht die Möglichkeit, viele versteckte Goodies wie geheime Teams oder neue Stadien freizuspielen.

Jens Quentin

FREE KICK Ob der Freistoßspezialist den Ball an der Mauer vorbeizirkeln kann? Die Abwehrspieler erwarten den Schuss.

GEFAHR! Die präzise Flanke bringt die portugiesische Hintermannschaft in Bedrängnis. Der Radar kann auch ausgeblendet werden.

HELD Nach seinem Treffer lässt sich der stolze Torschütze von den Fans an der Eckfahne feiern.

ARENA In diesen schön gestalteten Fußballtempeln macht das Bolzen gleich doppelt Spaß.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	ISS 2
Genre:	Fußball
Spieler:	1-2
Speichern:	MemoryCard
Umfang:	5 Spielmodi
Hersteller:	Konami
Sprache:	Englisch
Termin:	Nicht bekannt
Preis:	Nicht bekannt
Internet:	www.konami.com
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Konami schickt einen starken Konkurrenten auf den Platz.

STOCK GEGEN SCHWERT Schwertkämpferin Xianghua und Kampfstabträger Kilik bekämpfen sich im Hof eines japanischen Tempels.

GRAZIL GEGEN BRUTAL Schauen wir doch mal, ob sich Nightmare an die feinen Regeln der Fechtkunst hält.

SOUL CALIBUR 2

Holt schon mal den Schleifstein raus! Bei Soul Calibur 2 zählen scharfe Klingen.

Preisfrage: Nennt eine Prügelspielserie aus dem Hause Namco ... und es ist NICHT *Tekken*. Na? Wenn ihr jetzt wie aus der Pistole geschossen *Soul Calibur* (Dreamcast) oder *Soul Blade* (PlayStation) geantwortet habt, dann seid ihr reif für den dritten Teil der Serie. Blanke Fäuste sucht ihr bei *Soul Calibur 2* vergebens. Nur wer eine Hieb- oder Stichwaffe vorweisen kann, wird in die mittelalterlichen Kampfareale gelassen und darf dort das Duell seines Lebens ausfechten. Und da haben sich die Entwickler nicht lumpen lassen und den Charakteren so ziemlich alles an mittelalterlichem Kampfgerät in die Hände gedrückt, was sich finden ließ. Bekannte Gesichter wie der gewaltige Homunkulus Astaroth, die üppige Ninja Taki und der ehrenwerte Ritter Siegfried finden sich somit mit ihren stilvollen Waffen in den Arenen wieder. Dafür mussten aber auch einige alte Gesichter das Feld räumen, um Platz für frische Einzelkämpfer zu schaffen. So nimmt die junge Tarim den Platz von Kampfstab-Wunder Seung-Mina ein. Ihr bevorzugter Kampfstil ist der Schwerttanz, den sie mit zwei Kurzschwertern vollführt. Daneben tritt für den alteingesessenen Hwang Sung Kyung (schwieriger Name, gell?) dessen Schwippschwager Hon Yun Tsung (noch schwierigerer Name, gell?) in den Ring. Und als Letzte hat sich auch noch die beliebte Sophitia aus dem Kampfgeschäft verabschiedet und lässt ihre jüngere Schwester Cassandra jetzt die Familienehre hochhalten. Jeden Charakter umgibt wieder eine spannende Story, die ihn schließlich zum verfluchten Schwert Soul Edge führt. Bis dahin ist es jedoch ein langer Weg, auf dem ihr in gewohnter Beat-'em-Up-Manier die Gegner vom Feld putzen müsst. Schon beim ersten Betrachten der neuesten Screenshots aus dem Hause Namco fallen die grandiosen Grafiken ins Auge, welche die Serie beliebt gemacht haben. Bis ins kleinste Detail ausgefeilte Kämpfer wagen einen Schlagabtausch in Arealen, die mit einer Unzahl animierter Feinheiten protzen. Bis wir uns ein ausgiebiges Bild von *Soul Calibur 2* machen können, vergeht aber bestimmt noch jede Menge Zeit. Namco kündet sein Schwertkampf-Spektakel bis jetzt nämlich ohne festen Termin an.

Jean-Reiner Jung

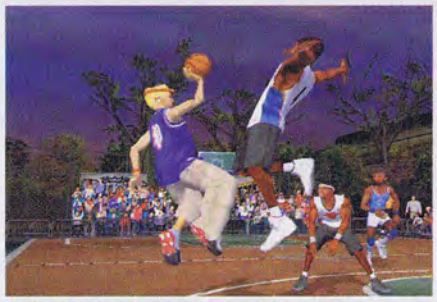
DÄMONISCHER RITTER Durch das verfluchte Schwert Soul Edge hat sich Ritter Siegfried leicht verändert.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Soul Calibur 2
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Speichern:	MemoryCard
Umfang:	12+ Kämpfer
Hersteller:	Namco
Sprache:	Japanisch
Termin:	Nicht bekannt
Preis:	Nicht bekannt
Internet:	www.soulcalibur.com
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Grafik und Sound vom Feinsten. Soul Calibur 2 hat gute Aussichten auf den Prügelspiel-Thron.

SCHERENTECHNIK Neuzugang Tarim fuchtelt mit zwei Klingen.



IN YOUR FACE! Ganz schön mutig, gegen den Verteidiger diesen Schuss zu nehmen.

SKYLINE Auch auf dem Court der Großstadt zeigen die Athleten ihr Können.

AFRO Solch stylishe Frisuren sah man zuletzt auf der Schneepiste von SSX Tricky.

NBA STREET

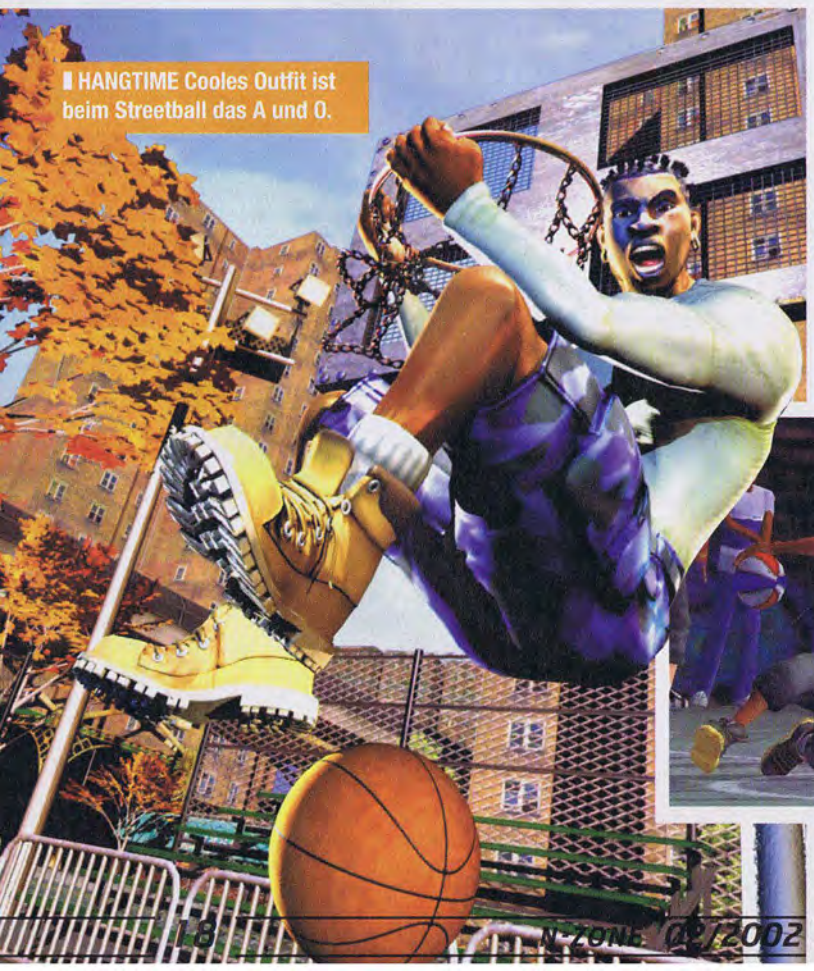
NBA Street bietet donnernde Dunks, haarsträubende Tricks und die besten Basketballer der Welt.

Jedem NBA-Fan gehen beim Anblick des traditionellen Highlight-Films die Augen über. Da wird gestopft, geblockt und geworfen, dass es einem die Sprache verschlägt. Bei *NBA Street* aus der EA-Sports-Big-Reihe sind diese spektakulären Spielzüge Normalität. Auf den bekanntesten Streetcourts dieser Erde treten jeweils zwei Trios an, um zu sehen, wer die derbsten Dribblings, die coolsten Moves und die krachendsten Dunkings auf Lager hat. Dabei braucht ihr auf NBA-Superstars wie Kobe Bryant, Comebacker Michael Jordan oder David Robinson nicht zu verzichten. Habt ihr im City-Court-Modus ein NBA-Team besiegt, könnt ihr euch als Belohnung euren Lieblingsspieler in die eigene Mannschaft holen. Mit einem M. J. oder einem Shaquille O'Neal als Mitspieler kann man dem kommenden Gegnern gleich viel gelöster entgegentreten. Als besondere Motivation warten etliche Streetball-Legenden, geheime Plätze oder neue Outfits auf siegreiche Basketballer. Im Hold-the-Court-Modus „verteidigt" ihr einen Court eurer Wahl entweder gegen CPU-Mannschaften oder einen menschlichen Spieler.

Look mom, I can fly!

Ähnlich wie beim angestaubten Vorbild *NBA Jam* ist auch auf den Hinterhöfen von *NBA Street* so ziemlich alles erlaubt, was bei einer normalen NBA-Partie den Schiri pfeifen lässt. Lediglich die bekannte Shot Clock tickt auch auf dem Freiplatz unbarmherzig. Ansonsten kratzen die Athleten den Ball regelwidrig vom Brett, rempeln den Gegner unsanft zu Boden und scheren sich einen Dreck um die Auslinien. Durch die Kombination der Schultertasten mit den restlichen Knöpfen ergeben sich phänomenale Dribblings, tolle Pässe und furiose Flugeinlagen mit einem Monster-Dunk als Krönung. Hat man die Anzeige auf den Bildschirm durch Korbleger, Steals oder Alley-Oops aufgeladen, kann man mit dem ultimativen Gamebreaker eine ganze Partie kippen. Vor allem die Animationen und die schnelle, flüssige Grafik dürften *NBA Street* zusammen mit den respektlosen Kommentaren von Reporter und Spielern zu einem Hitkandidaten machen.

Jens Quentin



HANGTIME Cooles Outfit ist beim Streetball das A und O.

CRAZY Nur total verrückte Basketballer versuchen einen Sprungwurf über den Center-Riesen Shaquille O'Neal.

COOL Droht ein Steal, dribbelt man einfach eine Etage tiefer.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	NBA Street
Genre:	Basketball
Spieler:	1-2
Speichern:	MemoryCard
Umfang:	4 Spielmodi
Hersteller:	Electronic Arts
Sprache:	Englisch
Termin:	März (USA)
Preis:	Nicht bekannt
Internet:	www.easports.com
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Above the rim! Dieses herrlich überzogene Basketballspektakel hat definitiv das Zeug zum Hit.

GRÜN UND GEMEIN Der grüne Kopfabreißer ist wieder mit dabei. Diese so genannten Hunter gehören zu den gefährlichsten Gegnern.

EINGANG ZUR HÖLLE Die Empfangshalle des gespenstischen Herrenhauses ist für Jill noch relativ sicher.

RESIDENT EVIL

Zombies und Zombie-Fans erwartet ein neuer Appetithappen: Jill Valentine verschlägt es in das Herrenhaus der Untoten.

Normalerweise gibt es kaum ein öderes Kaff auf dieser Welt als Raccoon-City im Nordosten der Vereinigten Staaten. Das könnte man zumindest annehmen, wenn es dort nicht die kleine Forschungsstelle des Umbrella-Konzerns gäbe, deren Spezialität die Herstellung biologischer Waffen ist. Als sich im Jahre 1996 Chris Redfield und Jill Valentine auf der PlayStation zum ersten Mal in das Haus des Schreckens wagten, ging angesichts der filmreifen Inszenierung ein Raunen durch die Spielerszene. Doch gegen die neuesten Bilder der GameCube-Neuauflage sieht das Original einfach nur blass aus. Die taufrischen Screenshots und Filmsequenzen von Capcom lassen zumindest Großes erahnen. Zwar bewegen sich auch in der Nintendo-Neufassung die Protagonisten immer noch durch am Großrechner vorgerenderte Szenarien, dafür wird hier aber nicht mit Effekten gegeizt. Jede Figur hat ihren eigenen Schattenwurf, der in Relation zur nächstliegenden Lichtquelle berechnet wird. Ein wenig taktisches Feintuning bekam auch das Waffensystem. So ist es möglich, einzelne Trefferzonen bei der verwesenden Untotenbrut ins Visier zu nehmen: Kommt ein dreister Leichnam zu schnell auf euch zu, reicht ein Schuss ins Bein, um ihn auszubremsen. Waren auf den bisherigen Bildern der *Resident Evil*-Neuauflage nur Szenen mit Einzelkämpfer Chris Redfield zu sehen, kann man auf dem neuesten Material endlich auch die liebreizende Jill Valentine in Action bewundern. Kenner des Originals wissen ja bereits, dass der zweite Charakter nicht nur schmückendes Beiwerk ist, sondern einen anderen Handlungsverlauf und Schwierigkeitsgrad bietet. So fängt Chris Redfield seinen Ausflug in die Welt des Horrors nur mit einem Messer bewaffnet an, während Jill gleich auf ihre Bleispritze zurückgreifen kann. Dafür hat Chris jedoch die bessere Kondition und kann mehr Attacken der lebenden Leichen überstehen als das zierliche Fräulein. Wir freuen uns in der Redaktion schon tierisch auf den 22. März, wenn in Japan der Startschuss für die Wiederbelebung der ersten *Resident Evil*-Episode fällt. Denn nach dem, was bisher zu sehen ist, haben sich die Jungs von Capcom völlig von dem leicht trashigen B-Movie-Flair des Originals verabschiedet und jetzt einen echten Horror-Titel mit wahnsinniger Atmosphäre in der Mache.

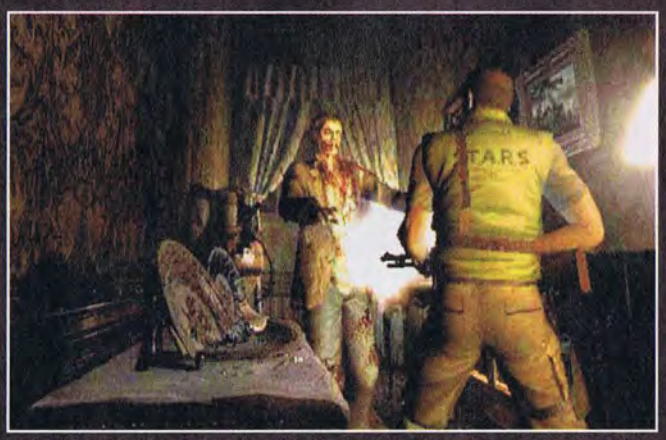
Jean-Reiner Jung

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Resident Evil
Genre:	GameCube
Spieler:	Action-Adventure
Speichern	MemoryCard
Umfang:	Herrenhaus mit Umgebung
Hersteller:	Capcom
Sprache:	Japanisch
Termin:	22. März (Japan)
Preis:	Nicht bekannt
Internet:	www.capcom.co.jp
Einschätzung:	Super

Beurteilung: Endlich bekommt der erste Teil der Survival-Horror-Serie die grafische Pracht spendiert, die er verdient.

FIESER FUMMLER Im schummrigen Schein der kleinen Tischlampe grabscht ein kecker Zombie nach Jill.



ARTENVIELFALT Die Umbrella-Zombies sind sehr detailliert und kommen in den unterschiedlichsten Outfits daher.

TRAUMFRAU Dieses fesche Blaublut-Mädel hat einige heftige Abenteuer zu bestehen.

RUNE

Eine finstere Macht bedrohte einst den Planeten und ganze Landstriche fielen ihrer Zerstörungswut zum Opfer. Jetzt kehrt sie zurück, um ihr Werk zu vollenden ...

Vor langer Zeit gelang es einigen tapferen Menschen, diese mysteriöse Bedrohung mithilfe einer magischen Karte abzuwenden. Jetzt, nachdem lange Zeit Frieden herrscht, geschehen wieder merkwürdige Dinge: Ein geheimnisvoller Nebel zieht über das Land und scheint alles zu verschlingen. Immer mehr Menschen fallen dem seltsam wabernden Etwas zum Opfer und verschwinden auf Nimmerwiedersehen. Prinzessin Katia Gerber erkennt den alten Feind und schnappt sich die einzige Waffe gegen die dunkle Bedrohung: die magische Karte, die schon vor Generationen das Böse bezwang. Diese ist nur eine von vielen geheimnisvollen Karten, welche die tragenden Elemente bei *Rune* sind. Mit diesen Cards lasst ihr fette Magie-Specials vom Stapel, beschwört riesige Monster und entfesselt unzählige anderer Zaubersprüche. In der weitläufigen Rollenspiel-Welt gibt es über 100 solcher Karten und jede einzelne enthält einen anderen mächtigen Zauber. Je mehr ihr von diesen Karten findet, umso besser. Das Besondere daran: Nicht nur ihr gewinnt Erfahrungspunkte, sondern auch die Cards entwickeln sich weiter und werden im Laufe des Spiels immer mächtiger.

ZAUBERHAFT An genialen Grafikeffekten wird auch während der Kämpfe kaum gespart. Da lässt der Cube die Funken sprühen!

Gute Karten für Rune

Die Suche nach den Karten trägt viel zur Motivation bei und schon bald ertappt ihr euch, wie ihr die eigentliche Story links liegen lasst, um euch der Card-Suche zu widmen. Laut Hersteller soll man auch zu zweit auf Achse gehen können, aber Genaueres wollte man nicht verraten. Doch ein Rollenspiel muss vor allem Solo-Player begeistern und in dieser Hinsicht ist From Softwares GCN-Debüt schon jetzt viel versprechend.

Ahmet Iscitürk

FETT Gut ist's, so ein Riesenvieh als Unterstützung zu haben. Als Feind ist der Riese weniger nett.

STANDARD Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, dürft ihr auch tratschen und shoppen gehen.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Rune
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	MemoryCard
Umfang:	Über 100 Cards
Hersteller:	From Software
Sprache:	Japanisch
Termin:	April 2002 (Japan)
Preis:	Nicht bekannt
Internet:	www.fromsoftware.co.jp
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Viel versprechendes Rollenspiel für Nintendos Wunderwürfel!

SENIOR Obwohl Mr. Hawk schon über 30 Jahre alt ist, hat er es noch voll drauf!

Tony Hawk's Pro Skater 2 gehörte zu den Top-Sellern des letzten Jahres und es müsste schon mit dem Teufel zugehen, wenn der Nachfolger nicht ebenso erfolgreich würde!

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

EARTHQUAKE In L.A. ist nach einem saftigen Erdbeben nichts mehr, wie es einmal war. Ein Paradies für Extrem-Skateboarder!

AUTSCH! Ein Indianer kennt keinen Schmerz! Einmal kurz nicht aufgepasst und schon landet man unsanft auf dem Hosenboden.

Was für ein befriedigender Augenblick: Nach wochenlangem Dauerzocken hat man es endlich geschafft! Die schlaflosen Nächte, die Augenschäden aufgrund des zu dunklen GBA-Displays und die Krämpfe in den übermüdeten Fingern waren nicht umsonst, denn endlich hat man die magischen 100 Prozent erreicht. Jedes noch so haarsträubend schwere Level-Ziel der Skater-Sim wurde mit jedem einzelnen Skater geknackt. Doch dann folgt die Ernüchterung, denn jetzt hat man ja gar keinen Grund mehr weiterzuddeln! Dennoch besteht kein Anlass, deswegen in tiefe Depression zu fallen – hochkarätiger Nachschub ist bereits in Sicht. Noch mehr Skater, noch mehr Kurse und noch mehr Tricks, wie zum Beispiel Reverts, soll der Nachfolger bieten, welcher schon im März in den USA erscheint. Kenner der GameCube-Fassung wissen schon, was sie erwartet, denn die GBA-Fassung orientiert sich natürlich stark am großen GameCube-Bruder.

KING OF THE HILL Endlich gibt es auch eine Multiplayer-Option!

Höher, weiter, schneller!

Genau wie beim Vorläufer betrachtet ihr alles aus einer isometrischen Perspektive. Grafisch ist *THPS 3* in jedem Fall noch schöner gelungen, wobei die Verbesserungen meist im Detail liegen. So tummeln sich jetzt beispielsweise mehr bewegte Objekte auf den Kursen. Außerdem wurden die Skater jetzt mit tollen Texturen versehen! In puncto Musik werdet ihr wieder von treibenden Beats zu Höchstleistungen angespornt. Die satten Soundeffekte passen einmal mehr wie der Skater aufs Brett. Alle Areale sind um einiges weitläufiger als zuvor und halten viele Geheimnisse für euch bereit. Besonders erfreulich ist die Tatsache, dass die Entwickler jetzt einen Mehrspielermodus eingebaut haben. Per Link-Kabel können nun bis zu vier Spieler auf die fetten Kurse losgelassen werden!

Ahmet Iscitürk

SKATESHOP Hier könnt ihr euren Skater und euer Board nach Herzenslust modifizieren.

HEFTIG Im realen Straßenverkehr sind Sprünge über fahrende Autos nicht zu empfehlen.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Tony Hawk's Pro Skater 3
Genre:	Skateboarding
Spieler:	1-4
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Batterie
Umfang:	6+ Areale
Hersteller:	Activision
Sprache:	Englisch
Termin:	1. Quartal
Preis:	Ca. € 50,-
Internet:	www.activision.com
Einschätzung:	Super!

Beurteilung: Die tollkühnen Männer auf ihren fliegenden Brettern: Das wird auf jeden Fall ein Hit!

BREATH OF FIRE

Feuer in der Kehle und Schwerter im Gepäck: Capcom lässt die Drachenmenschen auf den GBA los.

Breath of Fire macht Schluss mit dem schlechten Image der Drachen in Rollenspielen. Ihr schlüpft hier nämlich in die Haut eines Drachenkriegers, der sich mit wachsender Erfahrung in eine waschechte Feuer speiende Echse verwandeln kann. Ziel des Spieles ist es, gegen den Clan des Dunklen Drachen vorzugehen, dessen Anhänger mal wieder nichts Geringeres als die Weltherrschaft wollen. So zieht ihr als unerfahrener Kämpe aus und schart eine Heldentruppe um euch, die den düsteren Drachenkriegern mal ordentlich Manieren beibringt. Mit der GBA-Umsetzung kommt nun endlich der erste Teil von Capcoms großer Rollenspiel-Saga nach Deutschland. Die ursprüngliche Super-Nintendo-Version blieb im Jahre 1993 nur Nintendo-Fans in Japan und den USA vorbehalten. Für die Hosentaschen-Variante haben die Jungs bei Capcom die Grafik ein wenig renoviert und einen Linkmodus eingebaut, wo befreundete Heldenpartys Gegenstände tauschen können. Bei unserer angespielten Preview-Version hat sich sonst aber nichts geändert, so dass man nervtötenderweise alle zwei Schritte in einen Kampf stolpert und hauptsächlich das Steigern der Charaktere im Vordergrund steht.

Jean-Reiner Jung

HAU MICH! Alleine im Kampf gegen das Moddermonster. Ob das gut geht?

SPEICHERDRACHE An solchen Statuen könnt ihr euren Spielstand sichern.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Breath of Fire
Genre:.....Rollenspiel
Spieler:.....1
1-Modul-Mehrspielermodus:.....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:.....Ja
Speichern:.....Batterie
Umfang:.....Ca. 30 Stunden Spielzeit
Hersteller:.....Capcom
Sprache:.....Deutsch
Termin:.....März 2002
Preis:.....Ca. € 50,-
Internet:.....www.ubisoft.de
Einschätzung:.....Gut

Beurteilung: Der erste Teil von Capcoms Rollenspiel-Saga kommt nun endlich mit mittleren Alterserscheinungen nach Deutschland.

Handy-Power!
Top
Für Dein Handy, oder als Überraschung für Deine Freunde!
NEU
Cool
Mega
Fett
Bestell - Hotline 01908 662686
Katalog per Faxabruf 01805 55299 (24Pf/Min)
Bestell-Hotline: 0900 51 51 68 (28,16ATS/Min)
Bestell-Hotline: 0901 59 99 98 (4,23SFR/Min)
Wsam 1,86€/min
Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Deine Bestellung per SMS auf Dein Handy oder zu einer Nummer deiner Wahl. Klingeltöne FÜR ALLE HANDYTYPEN mit Toneditor * z.B. Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel, Sony, Panasonic, Ericsson, usw.
Top Klingeltöne
Charts :
15502 Atomic Kitten - Eternal Flame
15503 Barcode Brothers/Flute
15005 Brothers keeping/Adriano
15007 Brandy/Another Day in Paradise
15550 Enya/Only Time
15505 Daddy DJ-Daddy DJ
15011 Crazytown/Butterfly
15509 Hermes House B./Country Roads
15013 Dante-Thomas/Miss California
15014 Depeche Mode/Dream On
15015 Destiny's Child/Survivor
15512 King Africa/La Bomba
15552 Alicia Keys/Fallin
15020 Eminen/Stan
15554 Alcazar/Crying at the Discotheque
15025 Christina Aguilera/Lil'Kim/Mya/Pink
15556 Allen Ant Farm/Smooth Criminal
15028 R.Kelly/Fiesta
15031 Nelly/E.I.
15026 Limb Biskit/Rollin
15511 Kai Traod/Too many
15034 OPM/Heaven is a Halfpipe
15035 Public Domain/Operation Blade
15001 A Teens/Upside down
15037 Wyclif Jean/Perfect Gentleman
15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen
15559 Mary J. Blige/Family Affair
15041 Shaggy/It wasn't me
15042 Shaggy/Angel
15043 Sylver/Skin
15004 ATB/Let u go
15560 Eve feat.Gwen/Let me blow ya mind
15561 Linking Park/In the End
15562 Jeanette/How it's got to be
15563 Die Prinzen/Deutschland
15564 O-Town/All or nothing
15125 Blank and Jones/DJs
15520 Roger Sanchez/Another change
Verschiedenes:
15570 Amerikanische Nationalhymne
15047 Alomicktkichen/Whole again
15048 Balloon/Technorocker
15049 Bartezz/On the move
15051 d12/I Shit on you
15053 DJ One Finger/Housefucker
15568 Westlife/When you're looking like that
15513 Kool Sava/Haus&Boot
15060 Flying Steps/Breaking it down
15077 Prezioso/Rock the Discothek
15065 Marusha/Over the Rainbow
15055 Europe/The final Coundown
15057 Fatboy Slim/Star69
15565 Dance Nation/Sunshine
15062 Jennifer Lopes/Play
15066 M.Mittermeier/Kumba Jo
15068 Limp Bizkit/My way
15070 Modern Talking/Win the race
15071 MS Jackson/Outcast
15075 Paul van Dyk/We are alive
15039 Safri Duo/Played a Live
15081 Linkin Park /Crawling
15084 Scooter/Posse
15085 Sofaplanet/Lieb ficken
15566 Oli P./Girl you know it's true
15086 Uncle Kracker /Follow me
15087 Usher /U remind me
15088 Verna /Ich liebe Deutscheland
15089 Westlife/Uptowngirl
15516 M.O.P./Ante up
15567 Alizee/Moi.....Lolita
15517 Nelly/Ride with me
15130 Graig David/Walking away
15518 Phill Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15569 Nelly Furtado/Turn off the Light
15521 Safri Duo/Samb-Adagio
15514 Lil' Kim f.Phill C./In the Air tonite
Soundtrax :
15091 Adams Familie
15092 Akte X
15093 The bright side of live
15094 Axel F.
15095 Bonanza
15096 Das A-Team
15097 Dont cry for me Argentina
15098 Flintstones
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15100 Indianer Jones
15101 Ghostbusters
15102 Mana Mana
15103 Mission Impossible
15104 Muppets
15105 Knightrider
15106 Lindenstrasse
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15110 Sendung mit der Maus
15111 Simpsons
15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
15113 Wer hat an der Uhr gedreht
15114 Beverly Hills 902010
15115 Star Wars
15116 Spiel mir das Lied vom Tod
15117 Pink Panter
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexico
Hol dir die volle Power auf dein Handy!
Top Logos
33504 39520 41513 42505
31002 34503 39503 Party time! 31027 42008 31043
37500 42004 41501 VIRUS UPLOAD 98% 42000 31036 31503
34016 PROGRAMMFEHLER 36003 Soccer 37504 ahh! 41005 31031 33000
37505 39017 TECHNO! 41001 SKATER 31030 F1 CHAMP Schumacher 31038 31046
42002 31015 41502 PEACE! 34001 42521 KILLER ENTE 42524
33512 34004 79% PLEASE WAIT 37514 PUPSI 42512 34017 INTEL INSIDE IDIOT OUTSIDE 37503
38004 USA 37002 41503 NO drugs! 41521 Arbeitslos aber 37511 31049
38013 DDR 39500 DJ 31026 KEEP COOL 41512
Top Blink SMS
Neu
Neu
Überrasche deine Freunde mit einer blinkenden SMS!
Witzige Sprüche :
90001 Bist du gut zu .....?
90003 Dieses Handy wird abgehört!
90009 Wat wer bist du denn?
90011 Achtung Virus im Handy!
90012 Sim Karte defekt!
90013 Tastatur wird in 30 Sekunden gesperrt!
90205 Du warst letzte Nacht Scheisse!
90013 Tastatur wird in 30 Sekunden gesperrt!
Liebes SMS :
90103 Hab Dich lieb!
90105 Du bist sooo suess!
90108 Du bist mein Stern!
90111 Dies ist eine Liebesbotschaft!
90116 Ich vermiss Dich wie die Hoelle!
90126 Ich kann nicht leben ohne Dich!
90118 Du hast einen anonymen Verehrer!
90121 Ich hab Flugzeuge im Bauch!
Auch im Internet :
www.Mailbox-Power.de
Jetzt neu : Blink - SMS
Bildmitteilungen
61001 61005 wer zuletzt lacht... 61009 Chill Out 61013 ZICKE 71501 Ich bin SAUER 66512
63003 69500 69000 love! 72502 63513 72521
61003 72501 VORSICHT BISSIG! 63040 63001 61019 63002
Wat wer bis du denn? Warm-duscher! BLEIB COOL!

Die wichtigsten Spiele für N64, GCN und GBA im Überblick!

DAS SPIELE-LEXIKON

Egal ob Nintendo 64, Game Boy Advance oder GameCube: In unserem Spiele-Lexikon findet ihr die wichtigsten Infos zu den besten Spielen, den aktuellen Neuheiten und geheimen Projekten der Spieleentwickler! Auf dieser Seite werden alle Nintendo-64-Fans bedient, auf den folgenden Seiten informieren wir euch über den aktuellen Stand der Dinge in Sachen Game Boy Advance und GameCube!

Nintendo-64-Lexikon

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Arcade				
Iggy's Reckin Balls	Arcade	Acclaim	07/98	85%
Adventure				
Shadowgate 64	Adventure	Mitsui	09/99	82%
Rennspiele				
Ridge Racer 64	Rennspiel	Nintendo	03/00	90%
SciFi-Rennspiele				
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Action-Adventure/Jump & Run				
Donkey Kong 64	Jump & Run	Nintendo	12/99	95%
Rollenspiel				
Zelda: Ocarina of Time	Rollenspiel	Nintendo	12/98	97%
Aktuelle Rollenspiel-Neuheit				
Paper Mario	RPG	Nintendo	10/01	90%
Action				
Pokémon Snap	Action	Nintendo	09/00	95%
Aktuelle Action-Neuheit				
Pokémon Stadium 2	Action	Nintendo	10/01	90%
Beat 'em Up				
Xena – Talisman of Fate	Beat 'em Up	Titus	12/99	77%
Fußball				
ISS 2000	Fußball	Konami	09/00	90%
Basketball				
NBA Live 2000	Basketball	Electronic Arts	12/99	90%
Eishockey				
NHL 99	Eishockey	Electronic Arts	01/98	92%
Football				
NFL Quarterback Club 2000	Football	Acclaim	10/99	89%
Wrestling				
WWF No Mercy	Wrestling	THQ	12/00	90%
Sportspiele (Sonstige)				
Mario Tennis 64	Tennis	Nintendo	11/00	92%
Geschicklichkeit				
The New Tetris	Geschicklichkeit	Nintendo	10/99	91%
Simulation				
Pilot Wings 64	Simulation.	Nintendo	06/97	79%
Strategie				
Command & Conquer	Strategie	Nintendo	07/99	84%
Wirtschaftssimulation				
Premier Manager 64	Manager	Gremlin	10/99	54%

Game-Boy-Advance-Lexikon

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Action				
Army Men Advance	Action	Infogrames	68%	08/01
Batman Vengeance	Action	Ubi Soft	65%	11/01
Castlevania: Circle of the Moon	Action	Konami	86%	07/01
Earthworm Jim	Action	THQ	68%	10/01
Jackie Chan Adventures	Action	Activision	76%	01/02
Jurassic Park III: The DNA Factor	Action	Konami	60%	09/01
Men in Black	Action	Ubi Soft	53%	10/01
Pitfall: The Mayan Adventure	Action	THQ	63%	10/01
Planet der Affen	Action	Ubi Soft	68%	12/01
Spider-Man: Mysterio's Menace	Action	Activision	79%	09/01
Tweety and the Magic Gems	Action	Mitsui	69%	07/01
X-Men: Reign of Apocalypse	Action	Activision	59%	10/01
Action-Adventure				
Harry Potter	Adventure	Electronic Arts	63%	01/02
Lady Sia	Action-Adventure	TDK	85%	11/01
LEGO Insel 2	Action-Adventure	LEGO Media	74%	10/01
Beat 'em Up				
Final Fight One	Beat 'em Up	Ubi Soft	80%	10/01
Super Street Fighter II Turbo Revival	Beat 'em Up	Ubi Soft	85%	11/01
Compilation				
Midway's Greatest Arcade Hits	Compilation	Midway	73%	01/02
Namco Museum	Compilation	Infogrames	64%	12/01
Pacman Collection	Compilation	Infogrames	71%	12/01

Aktuelle GBA-Entwicklungen

Hier zeigen wir die wichtigsten Spiele für den Game Boy Advance, welche demnächst in Deutschland erscheinen werden!

Jump & Run

Unverschämtheit! Noch immer rücken Bär und Möwe kein genaues Datum raus.

Titel: . .Banjo-Kazooie: Grunty's Rev.
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): 2002

Rollenspiel

RPG-Fans aufgepasst! In dieser Ausgabe gibt es einen Bericht zum Spiel.

Titel: .....Breath of Fire
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): ..... Februar

Rennspiel

Flieger, grüß mir die Sonne! Noch immer kein Europa-Termin in Sichtweite.

Titel: ..... Diddy Kong Pilot
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): 2002

Rennspiel

Der Film war nicht gerade ein Kassenschlager. Wie wird das Spiel?

Titel: .....Driven
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....31. Januar

Ego-Shooter

In dieser Ausgabe duelliert sich Geheimagent Ecks mit der geheimnisvollen Sever.

Titel: ..... Ecks vs. Sever
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....31. Januar

Geschicklichkeit

Überraschung! In dieser Ausgabe gibt es den Test der manischen Eierköpfe.

Titel: ..... Eggo Mania

Hersteller: .....Kemco
Termin (D): ..... März

Rollenspiel

In der nächsten Ausgabe erfolgt der Test des textlastigen Rollenspiels.

Titel: .....Golden Sun

Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): 2002

Jump & Run

Der Spion mit Gräten hat schon eine bewegte Vergangenheit als Videospielheld.

Titel: .....James Pond

Hersteller: ..... Swing!
Termin (D) : .....Mitte November

Boxen

Ob ihr den Kontrahenten im Ring auch die Ohren abbeißen könnt, ist noch unbekannt.

Titel: ....Mike Tyson Boxing

Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....28. Februar

Action

Der Name ist Programm! Die Monster-Trucks fahren wirklich alles über den Haufen.

Titel: .....Monster Jam

Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....März

Rennspiel

Nach etlichen Startabbrüchen und Verzögerungen folgt in der nächsten N-Zone der Test.

Titel: .....MotoGP

Hersteller: .....THQ
Termin (D): .....Mitte Februar

Basketball

BOOM SHAKALAKA! Macht das Spektakel auch auf dem kleinen Display Laune?

Titel: ....NBA Jam Advance

Hersteller: .....Acclaim
Termin (D): .....Januar

Action

Hoffentlich setzt der Cop bis zu seinem Einsatz keinen Rost an.

Titel: .....Robocop

Hersteller: .....Virgin Interactive
Termin (D): .....Februar

Sport

Die virtuelle Winterolympiade macht einen guten ersten Eindruck.

Titel: ..... Salt Lake 2002

Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....7. Februar

Action

Jean-Reiner hat das Laserschwert gezückt und das Spiel getestet.

Titel: Star Wars: Jedi Power Battles

Hersteller: .....THQ
Termin (D): .....Anfang Februar

Beat 'em Up

Die Eisenfaust wütet in dieser Ausgabe der N-Zone in unserem Import-Test.

Titel: .....Tekken Advance

Hersteller: .....Namco
Termin (D): .....Nicht bekannt

Action

Achtung Namensänderung! In Europa lautet der Titel *Zone of the Enders: The Fist of Mars.*

Titel: ....Zone of the Enders

Hersteller: .....Konami
Termin (D): .....April 2002

Fun-Racing

Konami Krazy Racers	Rennspiel	Konami	83%	07/01
LEGO Racers 2	Rennspiel	LEGO Media	70%	10/01
Mario Kart: Super Circuit	Rennspiel	Nintendo	91%	09/01

Fußball

Alex Zickler Total Soccer 2002	Fußball	Ubi Soft	83%	11/01
David Beckham Fußball	Fußball	Ubi Soft	52%	12/01
ISS	Fußball	Konami	80%	12/01

Geschicklichkeit

Bomberman Tournament	Geschicklichkeit	Activision	84%	08/01
Chu Chu Rocket	Geschicklichkeit	Infogrames	83%	12/01
Denki Blocks	Geschicklichkeit	Ubi Soft	85%	12/01
Fortress	Geschicklichkeit	THQ	74%	12/01
Frogger's Adventures	Geschicklichkeit	Konami	82%	01/02
Kurukuru Kururin	Geschicklichkeit	Nintendo	81%	07/01
Rampage Puzzle Attack	Geschicklichkeit	Midway	79%	01/02
Super Bust-A-Move	Geschicklichkeit	Ubi Soft	78%	12/01
Tetris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	80%	12/01

Jump & Run

Atlantis: Verlorene Stadt	Jump & Run	THQ	60%	12/01
Disneys Donald Duck Adv@nce	Action	Ubi Soft	76%	11/01
Kao the Kangaroo	Jump & Run	Virgin Interactive	70%	11/01
Lucky Luke – Wanted	Jump & Run	Infogrames	75%	12/01
Pinobee: Wings of Adventure	Jump & Run	Activision	80%	07/01
Prehistorik Man	Jump & Run	Virgin Interactive	77%	11/01
Rayman Advance	Jump & Run	Ubi Soft	86%	06/01
Spyro: Season of Ice	Jump & Run	Vivendi	71%	11/01
Super Mario Advance	Jump & Run	Nintendo	83%	07/01
Wario Land 4	Action	Nintendo	89%	11/01

Rennspiele

GT Advance Championship Racing	Rennspiel	THQ	82%	07/01
MX 2002 feat. Ricky Carmichael	Rennspiel	THQ	57%	12/01
Top Gear GT Championship	Rennspiel	Mitsui	54%	07/01

Rollenspiele

Mega Man Battle Network	Rollenspiel	Ubi Soft	76%	12/01

Sci-Fi-Rennspiele

F-Zero MAXIMUM VELOCITY	Rennspiel	Nintendo	85%	07/01

Shoot 'em Up

Doom (GBA)	Ego-Shooter	Activision	88%	01/02
Gradius Advance	Shoot 'em Up	Konami	84%	11/01
Iridion 3D	Shoot 'em Up	THQ	70%	10/01
Phalanx	Shoot 'em Up	Kemco	80%	12/01

Simulation

Creatures	Simulation	Swing!	81%	12/01
Jurassic Park III: Park Builder	Simulation	Konami	72%	10/01

Sportspiele (Sonstige)

Dave Mirra Freestyle BMX	Sport	Acclaim	81%	12/01
ESPN Final Round Golf	Golf	Konami	68%	10/01
ESPN X Games Skateboarding	Skateboarding	Konami	68%	12/01
Fire Pro Wrestling	Wrestling	Ubi Soft	82%	05/01
Freestyle Scooter	Sport	Ubi Soft	74%	12/01
Matt Hoffman's Pro BMX	Biking	Activision	80%	01/02
No Rulez Get Phat	Skateboarding	TDK	74%	01/02
Ready 2 Rumble: Round 2	Boxen	Konami	69%	07/01
Super Dodge Ball Advance	Sport	Ubi Soft	76%	11/01
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboarding	Activision	88%	07/01
WWF Road to Wrestlemania	Wrestling	THQ	70%	12/01

Strategie

Mech Platoon	Strategie	Kemco	85%	01/02

Was kommt wann?

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Januar				
Advance Wars	Strategie	Nintendo	88%	Januar
Casper	Jump & Run	Virgin Interactive	–	Januar
Dexter's Laboratory	Action	Ubi Soft	73%	31. Januar
Driven	Rennspiel	Ubi Soft	71%	31. Januar
Ecks vs. Sever	Action	Ubi Soft	77%	31. Januar
Familie Feuerstein	Jump & Run	Swing!	–	Mitte Januar
Hot Potato	Geschicklichkeit	Ubi Soft	78%	31. Januar
Monster AG	Jump & Run	THQ	–	31. Januar
NBA Jam Advance	Basketball	Acclaim	54%	Januar
Powerpuff Girls Mojo Jojo	Action	Ubi Soft	68%	31. Januar
Scooby-Doo und die Cyber-Jagd	Action	THQ	70%	Mitte Januar
Star Wars : Jedi Power Battles	Action	THQ	77%	Januar
Tiny Toons: Wacky Stackers	Geschicklichkeit	Swing!	80%	Ende Januar
Februar				
Boxing Fever	Boxen	THQ	–	Mitte Februar
Breath of Fire	Rollenspiel	Ubi Soft	–	Februar
Caesar's Palace Advance	Simulation	THQ	–	Ende Februar
Cruis'n Velocity	Rennspiel	Midway	–	22. Februar
ESPN Bass Tournament	Simulation	Konami	–	Februar
ESPN Int. Winter Sports	Sport	Konami	–	Februar
ESPN Winter Snowboarding	Sport	Konami	–	Februar
European Super League	Fußball	Virgin Interactive	–	Februar
Expedition der Stachelbeeren	Action	THQ	–	Ende Februar
F-14 Tomcat	Action	THQ	–	Ende Februar
Feivel der Mauswanderer	Action	Swing!	–	Mitte Februar
In einem Land vor unserer Zeit	Action	Swing!	–	Mitte Februar
Indiziert	Beat 'em Up	Midway	–	22. Februar
Jurassic Park III Dino Attack	Action	Konami	–	Februar
Mike Tyson Boxing	Boxen	Ubi Soft	–	28. Februar
M&M's Minis Blast	Action	THQ	–	Mitte Februar
MotoGP	Rennspiel	THQ	–	Mitte Februar
Planet Monsters	Action	Virgin Interactive	72%	Februar
Pocket Music	Simulation	Ubi Soft	–	21. Februar
Robocop	Action	Virgin Interactive	–	Februar
Salt Lake 2002	Sport	Ubi Soft	–	7. Februar
Tom & Jerry: The Magic Ring	Action	Ubi Soft	–	21. Februar
März				
Biene Maja 3	Jump & Run	Acclaim	–	März
BONX	Geschicklichkeit	Ubi Soft	–	März
Chessmaster	Schach	Ubi Soft	–	März
Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	Ubi Soft	–	März
Eggo Mania	Geschicklichkeit	Kemco	85%	März
E.T. Der Außerirdische	Action-Adventure	Ubi Soft	–	März
Fila Decathlon	Sportspiel	THQ	–	Ende März
Jimmy Neutron	Action	THQ	–	Ende März
Monster Jam Max. Dest.	Action	Ubi Soft	–	März
Power Pro Tennis	Tennis	Konami	–	März
Scrabble	Geschicklichkeit	Ubi Soft	–	März
Sonic Advance	Jump & Run	Sega	85%	März
Tiny Toons Adventures: Traummaschine	Action	Swing!	–	Mitte März
Tom Clancy's Rainbow Six	Action	Ubi Soft	–	21. März
Top Gun	Action	Virgin Interactive	–	März
Total Soccer Manager	Simulation	Ubi Soft	–	März
VIP	Action	Ubi Soft	–	März

Fortsetzung nächste Seite

April

Britney Spears: Make me Dance!	Simulation	THQ	–	Ende April
Downforce	Rennspiel	Virgin Interactive	–	April
Muppet Pinball Mayhem	Flipper	Ubi Soft	–	April
Zone of the Enders	Action	Konami	–	April

Mai

Animaniacs: Full Fat	Jump & Run	Swing!	–	Mitte Mai
Crazy Chase	Action	Kemco	–	Mai
Boulder Dash	Geschicklichkeit	Kemco	–	Mai

Juni

Animaniacs: Pinky and Brain	Action	Swing!	–	Anfang Juni

August

Virtual Sea-Monkeys	Simulation	Swing!	–	Ende August

Weitere Veröffentlichungen 2002

Aerial Aces	Action	THQ	–	1. Quartal
Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge	Jump & Run	Nintendo	–	2002
Barbarian	Action	Virgin Interactive	–	2002
Dark Arena	Action	THQ	–	1. Quartal
Diddy Kong Pilot	Rennspiel	Nintendo	–	2002
E.T. The Dark Alliance	Action	Ubi Soft	–	2002
Golden Sun	Rollenspiel	Nintendo	–	2002
James Pond: Robocod	Jump & Run	Swing!	–	Mitte November
Kasparov	Schach	Virgin Interactive	–	2002
Street Fighter Alpha 3	Beat 'em Up	Ubi Soft	–	2002
TOCA World Touring Cars	Rennspiel	Ubi Soft	–	2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	Skateboarding	Activision	–	1. Quartal

Weitere Veröffentlichungen

Anianiacs: 2nd Warthog Game	Action	Swing!	–	Anfang Januar 2003
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action	Ubi Soft	–	Nicht bekannt
Donkey Kong Coconut Crackers	Geschicklichkeit	Nintendo	–	Nicht bekannt
Metroid 4	Action	Nintendo	–	Nicht bekannt
Sabrewulf	Action-Adventure	Nintendo	–	Nicht bekannt
Tekken Advance	Beat 'em Up	Namco	80%	Nicht bekannt
Thunderbirds	Action	Sci	–	Nicht bekannt

Weitere GBA-Projekte (Japan/USA)

Folgende Spiele sind für den GBA in den USA und Japan angekündigt oder erhältlich

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Advance Rally	Rennspiel	MTO	–	Erhältlich (Japan)
Adventure of Tokyo Disney Sea	Nicht bekannt	Konami	–	Erhältlich (Japan)
Animal Mania	Action	Konami	–	31. Januar (Japan)
Baketsu Daisakusen	Simulation	Nintendo	–	Nicht bekannt
Battle Network Megaman Exe 2	Action	Capcom	–	Erhältlich (Japan)
Beyblade	Action	Broccoli	–	Erhältlich
Black Black	Nicht bekannt	Capcom	–	Winter (Japan)
Bomberman MAX	Geschicklichkeit	Hudson	–	7. Februar
Bomberman MAX Max Vers.	Geschicklichkeit	Hudson	–	7. Februar
Braeth of Fire II	Rollenspiel	Capom	–	Erhältlich (Japan)
Car Battler Go!	Nicht bekannt	Vis	–	Erhältlich (Japan)
ChoroQ Advance	Rennspiel	Takara	–	Erhältlich (Japan)
Climax Tennis Pocket	Tennis	Konami	–	14. Februar (Japan)
Cubix: Robots for Everyone	Nicht bekannt	3DO	–	Nicht bekannt
Dia-Droid World	Nicht bekannt	Epoch	–	Erhältlich (Japan)
Digi-Communication	Simulation	Media Works	–	Erhältlich (Japan)
Dokapon Monster Hunter	Nicht bekannt	Asmik Ace	–	Erhältlich (Japan)
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku	Nicht bekannt	Infogrames	–	Nicht bekannt
Estopolis	Action	Taito	–	1. März (Japan)
Exciting Bass	Nicht bekannt	Konami	–	Erhältlich (Japan)
EX Monopoly	Brettspiel	Takara	–	Erhältlich (Japan)
Final Fire Pro Wrestling	Wrestling	Spike	–	März (Japan)
Fire Emblem – Dark Shrine Maiden	Rollenspiel	Nintendo	–	Winter (Japan)
Flower Blooming Competition	Simulation	Nintendo	–	Nicht bekannt
Game Boy Music	Simulation	Nintendo	–	Erhältlich (Japan)
Game Boy Wars	Simulation	Nintendo	–	Erhältlich (Japan)
Gensousuikoden Card Stories	Nicht bekannt	Konami	–	Erhältlich (Japan)
Gold Fish Tales	Nicht bekannt	Culture Brain	–	Winter (Japan)
Goemon New Age	Action	Konami	–	28. Februar Japan)
Granbo	Action	Capcom	–	Erhältlich (Japan)
Guilty Gear X Advance	Beat 'em Up	Sammy	–	25. Januar (Japan)
Guru Logi Champ	Nicht bekannt	Compile	–	Erhältlich (Japan)
Hamster Story 2	Simulation	Culture Brain	–	Erhältlich (Japan)
Hanasaki Wars	Nicht bekannt	Nintendo	–	Nicht bekannt
Hatena Satena	Nicht bekannt	Hudson	–	Erhältlich (Japan)
Hello Kitty Collection	Compilation	Imagineer	–	Erhältlich (Japan)
High Heat M.L. Baseball 2002	Baseball	3DO	–	Erhältlich (USA)
Hyper Sports 2002 Winter	Sport	Konami	–	31. Januar (Japan)
Jelly Belly	Nicht bekannt	Majesco	–	Ende 2001 (USA)
Jurassic Park III Puzzle	Geschicklichkeit	Konami	–	Erhältlich (Japan)
King of Fighters	Beat 'em Up	Marvelous Ent.	–	1. Januar (Japan)
Klonoa: Empire of Dreams	Jump & Run	Namco	85%	Erhältlich (Japan)
Legendary Satrfi	Action	Nintendo	–	Januar
Let's create a School Advance	Simulation	Vis	–	Erhältlich (Japan)
Luna – Legend	Rollenspiel	Media Ring	–	März (Japan)
Magical Vacation	Nicht bekannt	Nintendo	–	Erhältlich (Japan)
Majikone	Nicht bekannt	Softmax	–	Erhältlich (Japan)
Mechanized Army	Simulation	Kemco	–	Erhältlich (Japan)
Medalot Naci – Kabuto Version	Nicht bekannt	Imagineer	–	Erhältlich (Japan)
Medalot Navi – Kuwagata Version	Nicht bekannt	Imagineer	–	Erhältlich (Japan)
Minna to Ishyo!	Nicht bekannt	MTO	–	Nicht bekannt
MLB Sluggers	Baseball	Midway	–	Nicht bekannt
M&Ms: Lost in Time	Nicht bekannt	Majesco	–	Ende 2001 (USA)
Monster Farm Advance	Nicht bekannt	Tecmo	–	Erhältlich (Japan)
Morita Shogi Advanced	Nicht bekannt	Hudson	–	Nicht bekannt
Mr. Doomo's Myst. TV	Nicht bekannt	Nintendo	–	22. Februar
Muppet Battle Pinball	Simulation	NewKidCo	–	Ende 2001 (USA)
Muscle Ranking	Nicht bekannt	Konami	–	Erhältlich (Japan)
Mutsu	Nicht bekannt	Tomy	–	Erhältlich (Japan)
My Beetle	Nicht bekannt	MDO	–	Erhältlich (Japan)
NFL Blitz 2002	Football	Midway	–	Erhältlich (USA)
NHL Hitz	Eishockey	Midway	–	Nicht bekannt
Nobunaga's Ambition	Action	KOEI	–	Erhältlich (Japan)
Pac-Man Advance	Geschicklichkeit	Midway	–	Nicht bekannt
Paintball	Action	Majesco	–	Ende 2001 (USA))
Pinky Monkey Town	Nicht bekannt	Starfish	–	Erhältlich (Japan)
Puyo Puyo with Everyone	Geschicklichkeit	Sega	–	Erhältlich (Japan)
Real World Soccer Pocket	Fußball	Konami	–	Erhältlich (Japan)
Reverse Judgement	Simulation	Capcom	–	Erhältlich (Japan)
Robot Ponkotsu 2 Cross Version	Nicht bekannt	Hudson	–	Erhältlich (Japan)
Robot Ponkotsu 2 Link Version	Nicht bekannt	Hudson	–	Erhältlich (Japan)
Romance of the Three Kingdoms	Rollenspiel	KOEI	–	Erhältlich (Japan)
Sansara Naga	Nicht bekannt	Victor Interactive	–	Nicht bekannt
Shining Soul	Rollenspiel	Sega	–	28. März (Japan)
Snap Kids	Nicht bekannt	Enix	–	17. Januar (Japan)
Star Communicator	Nicht bekannt	Konami	–	Nicht bekannt
Strange Monster World Advance	Nicht bekannt	Altron	–	Erhältlich (Japan)
Super Black Bass	Simulation	Starfish	–	Erhältlich (Japan)
Super Horse Rhapsody	Simulation	Capcom	–	Erhältlich (Japan)
Super Mario Advance 2	Jump & Run	Nintendo	92%	Erhältlich (Japan)
Super Puzzle Bobble Adv.	Geschicklichkeit	Taito	–	Erhältlich (Japan)
Super Robot Battle A	Action	Banpresto	–	Erhältlich (Japan)
Tomato Adventure	Action	Nintendo	–	25. Januar (Japan)
Torneco's Big Adventure 2	Action	Enix	–	Erhältlich (Japan)
Tottoko Hamtarou 3	Nicht bekannt	Nintendo	–	März (Japan)
Toukon Retsuden Advance	Wrestling	Tomy	–	März (Japan)
Toy Robo Force	Nicht bekannt	Global Entertainment	–	Erhältlich (Japan)
Unlimited Mystery Zero Tours	Nicht bekannt	Media Ring	–	Erhältlich (Japan)
Victory Goal 4X4	Fußball	Konami	–	Erhältlich (Japan)
Woody Woodpecker	Action	Kemco	–	Februar (Japan)
War Strategy	Strategie	Media Kite	–	Erhältlich (Japan)
Yugioh Duel Monsters 5	Rollenspiel	Konami	–	Erhältlich (Japan)
Zoids Saga	Nicht bekannt	Tomy	–	Erhältlich (Japan)

Aktuelle GCN-Entwicklungen

Welche GameCube-Spiele befinden sich derzeit gerade in der Entwicklung? Wir zeigen die wichtigsten und geheimsten Projekte!

Rennspiel

Die mächtigen Trucks donnern in den USA bereits im Februar los.

Titel: 18 Wheeler: American Pro Trucker

Hersteller: ..... Acclaim
Termin (D): ..... Nicht bekannt

Action

Leider verschiebt sich die Veröffentlichung des ambitionierten Projekts.

Titel: Batman: Dark Tomorrow

Hersteller: ..... Kemco
Termin (D): ..... Nicht bekannt

Action

Eine entzückende Agentin und eine wirre Story sind die Markenzeichen des Spiels.

Titel: .....BloodRayne

Hersteller: ..... Majesco
Termin (D): ..... Nicht bekannt

Beat 'em Up

Der Name des Prügelspiels wurde auf dem GameCube abgewandelt.

Titel: Bloody Roar: Primal Fury

Hersteller: ..... Hudson
Termin (D): ..... Nicht bekannt

Snowboarding

Man darf gespannt sein, wie die Mischung aus Rollenspiel und Trendsport ankommt.

Titel: ..... Dark Summit

Hersteller: ..... THQ
Termin (D): ..... Mitte Oktober

Action

Seit Jens nur noch im Lendenschurz im Büro auftaucht, wird er komisch beäugt.

Titel: Disney's Tarzan Untamed

Hersteller: ..... Ubi Soft
Termin (D): ..... Nicht bekannt

Sport

Wintersport in den eigenen vier Wänden? Konami macht's möglich!

Titel: ESPN Int. Winter Sports 2002

Hersteller: ..... Konami
Termin (D): ..... Nicht bekannt

Action-Adventure

Lediglich ein Appetizer für Resident Evil oder wirklich ein Hammer? Mal sehen.

Titel: .....Eternal Darkness

Hersteller: ..... Nintendo
Termin (D): ..... Nicht bekannt

Action

Nun gerät der smarte Herzensbrecher und Topagent auch auf dem GCN ins Kreuzfeuer.

Titel: .....James Bond

Hersteller: ..... Electronic Arts
Termin (D): ..... Nicht bekannt

Action-Adventure

Demnächst bringen wir einen umfangreichen Bericht zu Marios neuestem Abenteuer.

Titel: ..... Mario Sunshine

Hersteller: ..... Nintendo
Termin (D): ..... Nicht bekannt

Action

Neue Bilder deuten an, dass man nicht nur in der Ego-Perspektive spielen kann.

Titel: . . . . . Metroid Prime

Hersteller: . . . . . Nintendo
Termin (D): . . . . . Nicht bekannt

Basketball

Wem *NBA Street* zu abgefahren ist, der sollte sich dieses Spiel vormerken.

Titel: . . .NBA Courtside 2002

Hersteller: . . . . . Nintendo
Termin (D): 2002

Basketball

Jens hat schon die PlayStation-2-Version mit Begeisterung gespielt.

Titel: . . . . . .NBA Street

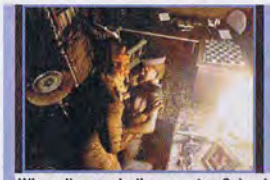
Hersteller: . . . . . .Electronic Arts
Termin (D): . . . . . .Frühjahr

Rollenspiel

Auf dem Dreamcast ein Riesenhit. Und auf dem GameCube? Abwarten.

Titel: . . . Phantasy Star Online

Hersteller: . . . . . .Sega
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt



Action-Adventure

Wir wollen euch die neuesten Schockerbilder aus Raccoon City nicht vorenthalten.

Titel: . . . . . .Resident Evil

Hersteller: . . . . . .Capcom
Termin (D): . . . . . Nicht bekannt

Action

Bei unserem Test legen wir besonderes Augenmerk auf die Verbindung mit dem GBA.

Titel: Sonic Adventure 2 Battle

Hersteller: . . . . . .Sega
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

Hier könnt ihr selbst in Filmqualität gegen die dunkle Seite der Macht antreten.

Titel: . .Star Wars: Rogue Squadron II

Hersteller: . . . . . Nintendo
Termin (D): 2002

Beat 'em Up

Der Titel hat die hohen Verkaufserwartungen in Japan voll und ganz erfüllt.

Titel: Super Smash Bros. Melee

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): 2002

Skateboarding

Hoffentlich skatet Tony auch in Europa von Anfang an auf dem GameCube mit.

Titel: Tony Hawk's Pro Skater 3

Hersteller: . . . . . .Activision
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

Turok is back! Da kündigt sich ein wahrhaft furioses Comeback an.

Titel: . . . . . Turok Evolution

Hersteller: . . . . . .Acclaim
Termin (D): . . . . . .September

Action

Nicht nur Film-Fans sollten sich den Import-Test in dieser N-Zone zu Gemüte führen.

Titel: . . . . .Universal Studios

Hersteller: . . . . . .Kemco
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action-Adventure

Doch kein Cel-Shading-Look? Zurzeit überschlagen sich die Gerüchte um den Grafikstil.

Titel: . . . . . Zelda

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . Nicht bekannt

GameCube-Lexikon

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
In Japan/USA erhältlich				
Animal Forest +	Simulation	Nintendo	--%	(Japan)
Batman Vengeance	Action	Ubi Soft	81%	(USA)
Cel Damage	Rennspiel	Electronic Arts	–	(USA)
Disney's Tarzan Untamed	Action	Ubi Soft	73%	(USA)
FIFA 2002: Road to FIFA World Cup	Fußball	Electronic Arts	82%	(Japan)
Luigi's Mansion	Jump & Run	Nintendo	86%	(Japan)
Madden NFL 2002	Football	Electronic Arts	87%	(USA)
NHL Hitz 2002	Eishockey	Midway	81%	(USA)
Pikmin	Simulation	Nintendo	88%	(Japan)
Simpsons Road Rage	Rennspiel	Electronic Arts	70%	(USA)
Sonic Adventure 2 Battle	Jump & Run	Sega	81%	(Japan)
SSX Tricky	Snowboarding	Electronic Arts	83%	(USA)
Star Wars: Rogue Squadron II	Action	Lucas Arts	90%	(USA)
Super Monkey Ball	Geschicklichkeit	Sega	81%	(Japan)
Super Smash Bros. DX	Beat 'em Up	Nintendo	85%	(Japan)
Tony Hawk's Pro Skater 3	Skateboarding	Activision	88%	(USA)
Universal Studios	Action	Kemco	71%	(Japan)
Wave Race: Blue Storm	Rennspiel	Nintendo	87%	(Japan)
Erscheint 2002 in Deutschland				
All-Star Baseball 2002	Baseball	Acclaim	73%	Frühjahr
Animaniacs: The Great Oscar Hunt	Action	Swing!	–	Ende Dezember
Crazy Taxi	Rennspiel	Acclaim	85%	Frühjahr
Dark Summit	Snowboarding	THQ	–	Mitte Oktober
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Biking	Acclaim	78%	Frühjahr
Extreme-G 3	Rennspiel	Acclaim	81%	Frühjahr
Jimmy Neutron	Action	THQ	–	Ende April
MX2003 feat. Ricky Carmichael	Rennspiel	THQ	–	Ende September
NFL Quarterback Club 2002	Football	Acclaim	–	Frühjahr
Scooby-Doo 2	Action	THQ	–	Ende November
Tetris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	–	Ende April
Turok Evolution	Action	Acclaim	–	September
WWF Wrestlemania	Wrestling	THQ	–	Ende August
Erscheint voraussichtlich 2002 in Japan/USA				
18 Wheeler: American Pro Trucker	Rennspiel	Acclaim	–	Februar (USA)
All-Star Baseball 2003	Baseball	Acclaim	–	2002
Animal Leader	Simulation	Nintendo	–	22. Februar (Japan)
Batman: Dark Tomorrow	Action	Kemco	–	Ende 2002 (Japan)
BloodRayne	Action	Majesco	–	Ende 2002 (USA)
Bloody Roar: Primal Fury	Beat 'em Up	Activision	–	März (USA)
Bomberman Generation	Geschicklichkeit	Hudson	–	2002
Dinotopia	Action	TDK Mediactive	–	Ende 2002 (USA)
Disney's Donald Duck Goin' Quackers	Action	Ubi Soft	–	2002 (USA)
Doshin the Giant	Simulation	Nintendo	–	15. März (Japan)
ESPN Int. Winter Sports 2002	Sport	Konami	–	Januar (USA)
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	–	Januar (Japan)
Evolution Worlds	Nicht bekannt	Ubi Soft	–	2002 (USA)
Galleon	Action-Adventure	Interplay	–	2002
Hot Wheels	Rennspiel	THQ	–	2002
Hyper Sports 2002 Winter	Sport	Konami	–	31. Januar (Japan)
ISS	Fußball	Konami	–	2002 (Japan)
James Bond Agent im Kreuzfeuer	Action	Electronic Arts	–	März (USA)
J. McGrath Supercross World	Rennspiel	Acclaim	–	Februar (USA)
Kameo: Elements of Power	Action-Adventure	Nintendo	–	2002
Knockout Kings 2002	Boxen	Electronic Arts	–	2002 (USA)
Largo Winch	Action-Adventure	Ubi Soft	–	2002
Legends of Wrestling	Wrestling	Acclaim	–	Februar (USA)
Mario Sunshine	Action-Adventure	Nintendo	–	Mitte 2002 (Japan)
Metroid Prime	Action	Nintendo	–	2002 (USA)
NBA Courtside 2002	Basketball	Nintendo	–	Januar (USA)
NBA Street	Basketball	Electronic Arts	–	21. Februar (Japan)
NFL Blitz 2002	Football	Midway	–	31. März (USA)
Phantasy Star Online	Rollenspiel	Sega	–	2002 (Japan)
Pokémon	Rollenspiel	Nintendo	–	2002 (Japan)
Rally Simulation	Rennspiel	Ubi Soft	–	2002
Rayman Tribe	Jump & Run	Ubi Soft	–	2002
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	–	22. März (Japan)
Robotech	Action	TDK Mediactive	–	Ende 2002 (USA)
Rocket Power	Action	THQ	–	2002
Rogue Spear	Action	Ubi Soft	–	2002 (USA)
Rugrats	Action	THQ	–	2002 (USA)
Rune	Rollenspiel	From Software	–	Ende 2002 (Japan)
Scooby-Doo and the Cyber Chase	Action	THQ	–	2002
Shrek	Action	TDK Mediactive	–	Ende 2002 (USA)
Smashing Drive	Rennspiel	Namco	–	Januar (USA)
Soul Calibur 2	Beat 'em Up	Namco	–	2002 (Japan)
Spider-Man Movie	Action	Activision	–	2002
SpongeBob SquarePants	Nicht bekannt	THQ	–	2002
Starfox Adventures: Dinosaur Planet	Action-Adventure	Nintendo	–	Ende 2002 (Japan)
The Powerpuff Girls	Action	Bam!	–	2002
Tom Clancy's Rainbow Six RS	Action	Ubi Soft	–	2002 (USA)
Tomb Raider	Action-Adventure	Eidos	–	November
Virtua Striker 3 Vers. 2002	Fußball	Sega	–	14. Februar (Japan)
Zelda	Rollenspiel	Nintendo	–	2002 (Japan)
Angekündigte Titel ohne Termin				
Donkey Kong Racing	Rennspiel	Nintendo	–	Nicht bekannt
Disney's Dinosaur	Action-Adventure	Ubi Soft	–	Nicht bekannt
Kirby Tilt 'n' Tumble	Geschicklichkeit	Nintendo	–	Nicht bekannt
Mario Kart	Rennspiel	Nintendo	–	Nicht bekannt
Matrix	Action-Adventure	Interplay	–	Nicht bekannt
Mickey Mouse	Action	Nintendo	–	Nicht bekannt
Resident Evil Zero	Action-Adventure	Capcom	–	Nicht bekannt
Resident Evil 2	Action-Adventure	Capcom	–	Nicht bekannt
Resident Evil 3: Nemesis	Action-Adventure	Capcom	–	Nicht bekannt
Resident Evil CODE: Veronica X	Action-Adventure	Capcom	–	Nicht bekannt
Resident Evil 4	Action-Adventure	Capcom	–	Nicht bekannt
Noch nicht offiziell bestätigte Titel:				
Crash Bandicoot	Jump & Run	Konami	–	Nicht bekannt
Jurassic Park III	Action-Adventure	Konami	–	Nicht bekannt
Picassio	Action-Adventure	Promethean	–	Nicht bekannt
Saffire	Action-Adventure	Saffire	–	Nicht bekannt
Stunt Driver	Rennspiel	Climax	–	Nicht bekannt
The Road To El Dorado	Action-Adventure	Ubi Soft	–	Nicht bekannt
The Thing	Action-Adventure	Konami	–	Nicht bekannt
Thornado	Action	Factor 5	–	Nicht bekannt
Title Defense	Boxen	Climax	–	Nicht bekannt
Too Human	Action	Silicon Knights	–	Nicht bekannt
VIP	Action	Ubi Soft	–	Nicht bekannt
W. D. The Jungle Book R. G.	Tanz-Simulation	Ubi Soft	–	Nicht bekannt

CHART ATTACK

1 Super Smash Bros.

2 Zelda: Ocarina of Time

3 Zelda: Majora's Mask

Leserchartsa

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(2)	Super Smash Bros.	N64	23
2.	(4)	Zelda: Ocarina of Time	N64	37
3.	(1)	Zelda: Majora's Mask	N64	7
4.	(3)	Mario Party 3	N64	2
5.	(9)	Mario Kart 64	N64	21
6.	(8)	Pokémon Stadium 2	N64	3
7.	(5)	Perfect Dark	N64	18
8.	(NEU)	Tony Hawk's Pro Skater 2	N64	1
9.	(NEU)	Wario Land 4	GBA	1
10.	(WE)	Conker's Bad Fur Day	N64	4
11.	(10)	Banjo-Tooie	N64	7
12.	(WE)	Mario Kart: Super Circuit	GBA	2
13.	(11)	Die Welt ist nicht genug	N64	9
14.	(6)	Zelda: Oracle of Ages/Seasons	GB	3
15.	(12)	Mario Tennis	N64	13

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, GBC, GBA, GC) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinander gewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die hier zu Lande noch nicht erhältlich sind. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Bestseller

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(1)	Pokémon Crystal Edition	GB	3
2.	(2)	Harry Potter und der Stein der Weisen	GB	2
3.	(4)	Mario Kart: Super Circuit	GBA	3
4.	(7)	Wario Land 4	GBA	2
5.	(6)	Harry Potter und der Stein der Weisen	GBA	2
6.	(NEU)	Spyro: Season of Ice	GBA	1
7.	(9)	Super Mario Advance	GBA	3
8.	(3)	Pokémon Stadium 2	N64	3
9.	(5)	Zelda: Oracle of Ages/Seasons	GB	4
10.	(14)	Pokémon Trading Card Game	GB	10
11.	(NEU)	Doom	GBA	1
12.	(NEU)	ISS	GBA	1
13.	(11)	Street Fighter II Turbo Revival	GBA	3
14.	(WE)	Banjo-Tooie	N64	8
15.	(WE)	Pokémon Snap	N64	7

Selbst die Magie eines Harry Potter reicht nicht aus, um die Pokémon von dem Platz an der Sonne zu verjagen. Kleiner Trost: Die GBA-Version von Harry Potter und der Stein der Weisen kletterte diesen Monat um einen Platz auf den 5. Rang. Mario und sein Widersacher Wario machten jeweils ebenfalls einen Sprung nach oben. Bester Neueinsteiger ist in diesem Monat der kleine Drache Spyro auf Platz 6. Mit dem Ego-Shooter Doom und dem Fußballspiel ISS tummeln sich zwei weitere Neulinge in den Verkaufscharts. Bestverkauftes N64-Spiel ist auch diesmal Pokémon Stadium 2.

Quelle: SATURN

Bestseller

Bestseller Japan

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(NEU)	Super Mario Advance 2	GBA	1
2.	(NEU)	Animal Forest +	GCN	1
3.	(1)	Smash Brothers DX	GCN	2
4.	(NEU)	Battle Network Rockman EXE 2	GBA	1
5.	(NEU)	Magical Vacation	GBA	1

Bestseller USA

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(1)	Pokémon Crystal Edition	GB	4
2.	(2)	Mario Kart: Super Circuit	GBA	3
3.	(3)	Super Mario Advance	GBA	6
4.	(WE)	Zelda: Oracle of Ages/Seaons	GB	4
5.	(4)	Tony Hawk's Pro Skater 2	GBA	6

Most Wanted

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(1)	Super Smash Bros. Melee	GCN	7
2.	(3)	Zelda	GCN	6
3.	(5)	Luigi's Mansion	GCN	4
4.	(4)	Resident Evil	GCN	3
5.	(2)	Star Wars Rogue Squadron II	GCN	7
6.	(NEU)	Ecks vs. Sever	GBA	1
7.	(WE)	Perfect Dark Zero	GCN	4
8.	(9)	Metroid Prime	GCN	3
9.	(NEU)	Tony Hawk's Pro Skater 3	GCN	1
10.	(NEU)	Mario Sunshine	GCN	1

Das N-Zone-Team

Wer steckt hinter der N-Zone? Wer schreibt die Artikel? Wer gestaltet die Seiten? Hier stellt sich unser Team kurz vor!

Hans Ippisch, 31 *Redaktionsdirektor*
Fiebert seit mehreren Wochen unruhig dem Tag entgegen, an dem Nintendo endlich offiziell den Veröffentlichungstermin für den Europa-Start des GameCube bekannt gibt.

Jens Quentin, 31 *Leitender Redakteur*
Hat extra sein heiß geliebtes Krusty-Shirt aus dem Schrank gekramt und noch einmal alle Folgen der Simpsons-DVD angeschaut, um sich auf seinen Test zu *Simpsons Road Rage* einzustimmen.

Jean-Reiner Jung, 30 *Redakteur*
Feierte daheim im hohen Norden mit seiner Familie Weihnachten und Silvester und kam erst auf den letzten Drücker mit Koffern voll gepackt zurück in den eiskalten Süden.

Ahmet Iscitürk, 29 *Volontär*
Auf die Frage „Wo hast du denn Silvester gefeiert?" bekam man von Ahmet nur ausweichende Antworten. Der übermäßige Alkoholgenuss hatte wohl sein Gedächtnis kurzzeitig lahm gelegt.

Werner Spachmüller, 25 *Content Coordinator*
„Musste" neben Weihnachten auch noch seinen Geburtstag feiern und betet seitdem täglich die alte Weisheit vor sich hin: „Man ist immer nur so alt, wie man sich fühlt ..."

Alexandra Böhm, 26 *Senior Designer*
Hatte am Neujahrstag alle Hände voll zu tun, das kranke Karnickel ihrer Schwester zu einem Tierarzt zu bringen, was nach der ausschweifenden Silvesterfeier gar nicht so leicht zu bewerkstelligen war.

Christian Harnoth, 30 *Senior Designer*
Mehrmals pro Woche zieht es Christian nun ins örtliche Fitness-Studio. Dort boxt er sich beim Tae Bo den Frust von der Seele, der sich bei der Arbeit mit den Redakteuren anstaut.

Redaktions-Charts

Welche Games sind innerhalb der Redaktion besonders beliebt?

1. Super Mario Advance 2 (GBA)
2. Sonic Adventure 2 Battle (GCN)
3. Advance Wars (GBA)
4. Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II (GCN)
5. Ecks vs. Sever (GBA)

Nur absolute Top-Spiele mit einer Gesamtwertung von mindestens 85 % erhalten von uns den begehrten Hitstempel.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): April 2001

Mit diesem Import-Stempel werden noch nicht in Deutschland erhältliche Spiele gekennzeichnet.

Spiel des Monats

Game Boy Advance

Super Mario Advance 2

Seite 54

Mario hat es mal wieder geschafft. Gegen das nahezu perfekte Gameplay, das tolle Leveldesign und die vielen witzigen Ideen dieser fantastischen GBA-Umsetzung hatten auch die diversen GCN-Spiele wie beispielweise *Sonic Adventure 2 Battle* in dieser Ausgabe keine Chance. Die Handheld-Version des SNES-Klassikers bringt den Spielspaß des Jump & Run in bestechender Qualität auf den kleinen Bildschirm. Durch die vielen geheimen Abschnitte wird eine Langzeitmotivation geboten, von der sich viele der „brandneuen" Games eine dicke Scheibe abschneiden können. Den Import-Test findet ihr auf der Seite 54.

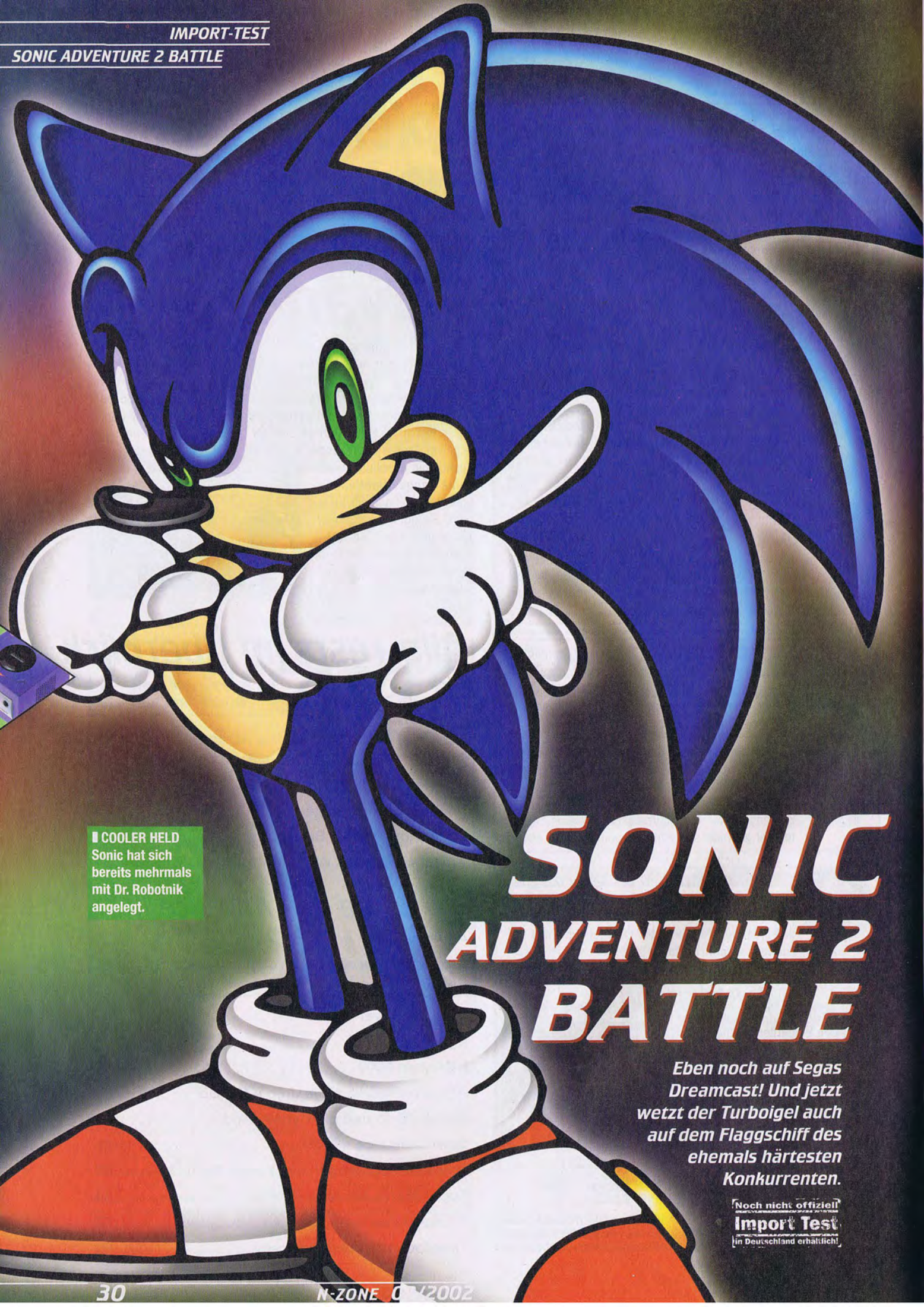
Alle Tests im Überblick

GameCube

Animal Forest+ 47
Disney's Tarzan Untamed 44
Madden NFL 2002 48
Simpsons Road Rage 46
Sonic Adventure 2 Battle 30
Universal Studios 34

Game Boy Advance

Advance Wars 50
Dexter's Laboratory 61
Driven 61
Ecks vs. Sever 58
Eggo Mania 60
NBA Jam 2002 61
Powerpuff Girls: Mojo Jojo a Go-Go 61
Scooby Doo und die Cyber-Jagd 60
Sonic Advance 56
Star Wars Episode I: Jedi Power Battles 60
Super Mario Advance 2 54
Tekken Advance 52
Tiny Toons: Wacky Stackers 60



COOLER HELD
Sonic hat sich bereits mehrmals mit Dr. Robotnik angelegt.

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

Eben noch auf Segas Dreamcast! Und jetzt wetzt der Turboigel auch auf dem Flaggschiff des ehemals härtesten Konkurrenten.

Noch nicht offiziell
Import Test
in Deutschland erhältlich!

SUCHSPIEL AUF DEM FRIEDHOF Knuckles muss jeden Winkel der spukigen Stage nach den Master-Emeralds absuchen.

KRAWUMMS Dr. Robotnik sprengt sich mit seinem Läufer den Weg in das geheime Forschungslabor frei.

Was soll das denn? Sonic, Turboigel und coolster Held aller Zeiten, steht auf der Fahndungsliste der Polizei auf Platz Nummer 1 und wurde sogar bereits festgenommen. In einem waghalsigen Stunt kann er aus dem Polizeihubschrauber fliehen, doch von nun an sind ihm sämtliche Sicherheitskräfte der Welt auf den Fersen. Wie konnte es nur dazu kommen? Schnitt! Sonics unerbittlicher Gegenspieler Dr. Ivo Robotnik dringt mit brachialer Gewalt in den Hochsicherheitstrakt einer geheimen Forschungsstation ein und stößt dabei auf das letzte Projekt seines Vaters: die ultimative Lebensform. Dass diese aussieht wie Sonic, kann doch nur ein Zufall sein, oder? Dieses Wesen, das sich selbst Shadow nennt, bietet Robotnik seine Hilfe an, und für diesen scheint die Weltherrschaft damit schon zum Greifen nahe.

Licht oder Schatten

Vor dem Hintergrund dieser verwinkelten Story geht jetzt der Kampf von Gut gegen Böse in eine neue Runde. Neu ist allerdings, dass ihr euch für eine der beiden Seiten entscheiden könnt. Wollt ihr die Machenschaften Dr. Robotniks durchkreuzen oder liegt euch eigentlich viel mehr an der Weltherrschaft? Ein einfacher Klick zu Beginn des Spieles genügt und ihr schlagt euch entweder mit Sonic und seinen Freunden oder mit Robotnik und seinen Schergen durch 15 Levels, die sich komplett voneinander unterscheiden. Die Fähigkeiten der Hauptakteure bleiben jedoch identisch, denn sowohl Sonic als auch sein Konkurrenz-Igel Shadow sind die schnellsten Wetzer des Universums. In ihren Levels pest ihr durch achterbahnartige Konstruktionen mit Loopings, Schrauben und Schlitterbahnen und erlebt Geschwindigkeitsrausch pur. Feinde werden in klassischer Jump&Run-Manier durch Draufspringen erledigt. Das Schöne dabei

ROUGE, DIE FLEDERMAUS Rouge teilt mit Knuckles dasselbe Schicksal und durchstöbert die hintersten Ecken der Levels.

SONIC WIRD GEJAGT Die Einsatztruppen der Polizei fahren starkes Geschütz auf, um Sonic zu schnappen. Aufmerksame Spieler können im Hintergrund eine Werbetafel für Phantasy Star Online entdecken.

INFO

AB MIT DIR! Sonic stopft einen Chao in den Konverter.

GELINKT Der Chao wird auf das Sonic-Advance-Modul geladen.

KINDERGARTEN Hier könnt ihr coole Extras kaufen.

SPIELGEFÄHRTE Der Leopard steigert die Geschwindigkeit.

EINKAUFEN Hier tauscht ihr Ringe gegen Chao-Futter ein.

Im Reich der Chaos

Sonic Adventure 2 Battle ist das erste GCN-Spiel, das mit dem Game Boy Advance verlinkbar ist. Dazu benötigt ihr nur ein Verbindungskabel vom Cube zum GBA und das Sonic-Advance-Modul. Sobald ihr in einem der Levels den Zugangsschlüssel zur Chao-Insel gefunden habt, könnt ihr diesen kleinen, heimeligen Bereich betreten und euch um kleine Geschöpfe kümmern, die als Chaos bekannt sind. Ihr könnt die kleinen Racker mit Früchten füttern und streicheln. Ihre Entwicklung beeinflusst ihr durch kuschelige Tiere und Kristalle, die ihr in den Levels findet. Dadurch verändert sich nicht nur das Aussehen der Chaos, sondern auch ihre Charakterwerte. Andererseits könnt ihr gefundene Ringe auch gegen Früchte tauschen, die sich auch auf den Status der kleinen, niedlichen Geschöpfe auswirken. Wer sich nicht nur zu Hause um die Chaos kümmern möchte, schickt seinen Liebling auf Exkursion zum GBA. Dazu krallt man sich den Kleinen und stopft ihn in einen Apparat auf der Chao-Insel. Nun wird ein Speicherstand auf dem Sonic-Advance-Modul angelegt und ihr findet den Chao im Tiny Chao Garden wieder. Hier könnt ihr für die Ringe, die ihr im kleinen Sonic-Modul ergattert habt, Früchte kaufen und an den Chao verfüttern. Für Kurzweil im Chao-Park sorgen zwei kleine Minispiele, die sich als ein simpler Geschicklichkeitstest und ein Memory-Klon entpuppen. Wenn ihr meint, dass euer Chao fit ist, schickt ihr ihn zu einigen Wettstreiten, wo er sich im Dauerlauf und Karate mit anderen Chaos messen muss. Leider fällt nach einiger Zeit mit den niedlichen Kreaturen auf, dass das Ganze nicht besonders motivierend ist und ziemlich aufgesetzt wirkt. Anscheinend wollte man bei Sega auf der Pokémon-Welle mitschwimmen.

KUNG-FU Sieht actionreich aus, aber mehr als Anfeuern ist nicht.

WETTRENNEN Auch hier dürft ihr nur zuschauen und anfeuern.

ist, dass Sonic und Shadow ihre Feinde von alleine anpeilen. Ihr müsst also nicht mühevoll in die richtige Richtung drücken, sondern nur im Sprung noch einmal die A-Taste betätigen und der Gegner ist Geschichte. Ein wenig behäbiger geht es in den Levels um Knuddelfuchs Tails und Dr. Robotnik zu. Beide besitzen einen Kampfläufer und erkunden komplexe Levelstrukturen, indem sie kleinere Rätsel lösen oder eine bestimmte Feindzahl mit Raketen erledigen. Hierzu benutzen sie einen Zielerfassungslaser, der bis zu zwölf Gegner auf einmal anpeilt und nach dem Loslassen des B-Knopfes eine Salve Lenkraketen abfeuert. Für das dritte Spielprinzip geben sich Edelsteinwächter Knuckles und Schatzsucherin Rouge die Ehre. Die beiden müssen riesengroße Landschaften nach drei Bruchstücken des mysteriösen Master-Emeralds absuchen. Ein kleines Radar zeigt ihnen dabei, ob sich einer der Klunker in ihrer Nähe befindet oder ob sie sich auf dem Holzweg befinden. Um bis in die Ecken des Gebietes vorzudringen, können sie Wände emporklettern und beherrschen sogar den Gleitflug. Die Reihenfolge der Levels ist im normalen Story-Modus streng vorgegeben und geschieht im unregelmäßigen Wechsel der Charaktere. Nach einigen Runden fordert euch übrigens ein eindrucksvoller Endgegner zum Kampf, der nur mit der richtigen Strategie besiegt werden kann.

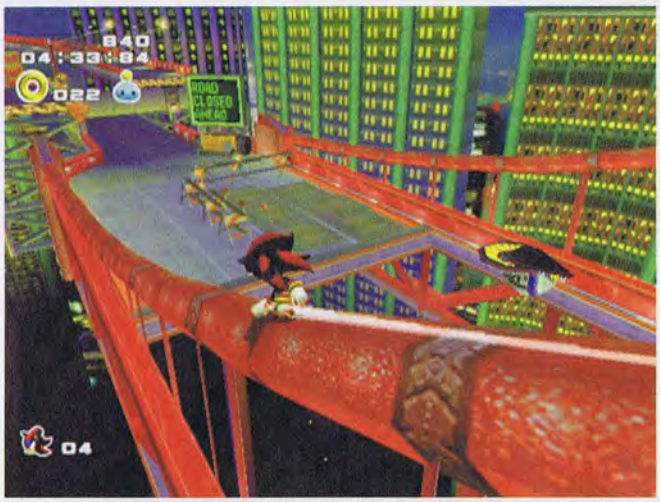
Battle!

Neben dem maßgeblichen Story-Modus hat *Sonic Adven-*

AUF DER FLUCHT Die Killerroboter haben die Jagd auf den kleinen Fuchs eröffnet.

HIGHWAY TO HELL Das Straßenbauamt hatte bei der Wegplanung einen kreativen Tag.

UMGEBAUTES FLUGZEUG Tails' Flieger kann sich in einen Kampfläufer transformieren.



VOLLE KRAFT VORAUS! Shadow benutzt die Stahlträger der Hängebrücke als Beschleunigungsstreifen.

GEHEIMES LABOR Eggman hat sein Labor nach Ägypten verlegt und mit schönen Statuen ausgeschmückt.

ture 2 Battle noch jede Menge Untermenüs, von denen bei der GameCube-Umsetzung besonders der Zweispielermodus herausragt. Hier hat man sich bei Sega drangesetzt und ihn im Vergleich zum Dreamcast-Original mit neuen Spielen und Charakteren aufgepeppt. Die alten Hasen unter den Sonic-Fans finden hier bekannte Gesichter wie den diabolischen Metal-Sonic, die liebreizende Tikal oder den infernalen Chaos (nicht zu verwechseln mit den niedlichen kleinen Chaos) wieder. Mit einem Freund könnt ihr hier zeigen, wer am schnellsten durch die Achterbahnlevels prescht, als Erster die Master-Emeralds findet oder auf der Autobahn den heißesten Reifen hat. Leider ist das Ganze ein wenig unausgegoren und wirkt wie eine Zweitverwendung der Levels des Story-Modus.

Sonic auf dem GCN

Neben der kleinen Renovierung im Zweispielermodus hat sich seit der Dreamcast-Version aber nichts Größeres getan. Die Grafik und den Sound hat man in derselben Qualität schon auf dem Dreamcast bewundern können. Das ist grundsätzlich nichts Schlechtes, denn schon dort war sie schnell, bunt und ohne Mängel. Auf dem Cube hätte man aber durchaus noch ein paar kleine technische Spielereien einfließen lassen können. Spielerisch ragen besonders die Sonic- und Shadow-Levels heraus. Sie sind ein wahrer Rausch für die Sinne: schnell, technolastig und einfach genial. Was die Wertung aber ohne Ende drückt, sind die langatmigen Suchspiele von Rouge und Knuckles. Bis man alle Klunker gefunden hat, vergehen teilweise bis zu zwanzig Minuten, was im krassen Gegensatz zu den coolen Achterbahnlevels steht. Wer die Dreamcast-Version noch nicht hat, sollte der GameCube-Neuauflage den Vorzug geben.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:.....Sonic Adventure 2 Battle
Genre:.....Jump & Run
Spieler: 1-2
Speichern: MemoryCard + Sonic-Modul
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Umfang: .....30 Levels
Hersteller:.....Sega
Sprache:.....Deutsch
Deutschland-Termin:..Nicht bekannt
Störfaktor Sprache: .....Entfällt
Internet: .www.sonicteam.com/sonic2b.html

Grafik: 84%
Sound: 85%
Dauerspaß: 78%

Gesamtwertung: **81%**

IMPORT

Beurteilung: Sehr gelungene Umsetzung der letzten Sonic-Episode. Leider hätte das Spielprinzip dringend eine Renovierung vertragen.

ALTE FEINDE In Zweispielermodus hat Amy Rose endlich die Chance, sich für ihre Entführung zu revanchieren.

MEINE MEINUNG!

Sonic hat bei der Konvertierung nichts von seinen Fähigkeiten eingebüßt. Er ist immer noch schnell, bunt und technolastig. Einige Sachen wollen aber nicht in meinen Kopf: Warum setzt Sega den zweiten Teil auf den GameCube um, obwohl der erste tausendmal besser ist. Warum hat man dem Mehrspielermodus nur ein paar neue Charaktere verpasst und die langweiligen Spiele nicht überarbeitet? Und last, but not least: Gibt es eigentlich irgendjemanden, der Spaß daran hat, diese kleinen Chao-Tropfenwesen großzuziehen? Aber genug gemeckert, denn bis auf die extra-öden Knuckles/Rouge-Levels macht Sonic Adventure 2 Battle jede Menge Spaß und sollte von jedem Cube-Besitzer zumindest mal angespielt worden sein. Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Cooles Game?
Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei McMEDIA
Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

DER WEISSE HAI Der goldige Beißerchen-Fisch hat euch und euer Boot wirklich zum Fressen gern. Nehmt euch also in Acht!

JURASSIC PARK RIDE Die verschiedenen Hintergründe sind meist vorgerendert und wirken sehr detailliert und leider etwas statisch.

UNIVERSAL STUDIOS JAPAN

Noch nicht offiziell
Import Test
in Deutschland erhältlich!

Wer gerne mal einen Universal-Studio-Park besuchen wollte, kann sich die lange Anreise sparen. Jetzt könnt ihr dies bequem von zu Hause aus tun!

Die zahlreichen Universal-Studio-Parks dieser Welt sind schon seit Jahren ein absoluter Publikumsmagnet und begeistern Jung und Alt. Vor allem die Theme Rides gehören zu den beliebtesten Attraktionen bei den vergnügungshungrigen Besuchern. Dem Gast wird unter enormem technischen Aufwand das Gefühl vermittelt, in seinem Lieblingsfilm mitzuwirken. Egal, ob es sich um *Jurassic Park*, *E.T.*, oder *Zurück in die Zukunft* handelt, die Illusion ist immer perfekt! Kemco zaubert euch diesen Spaß auf die heimische Glotze und hat sich die Universal Studios in Osaka/Japan zum Vorbild genommen. Ihr wählt einen von sechs Charakteren und beginnt euren Aufenthalt im Themenpark. Als Erstes müsst ihr Woody Woodpecker finden. Der beliebte Toon-Star steht euch im Spiel mit Rat und Tat zur Seite und erklärt euch, wo es langgeht. Ihr erfahrt auch, dass ihr Stamps anhäufen müsst, um alle Attraktionen des riesigen Parks besuchen zu dürfen. Die Attraktionen sind aber nicht die einzige Unterhaltungsmöglichkeit: Es gilt, zahlreiche Puzzles zu lösen und über 300 Quizfragen zu beantworten! Da das Spiel komplett in Japanisch gehalten ist, arten die Quizparts jedoch in eine Trial-and-Error-Orgie sondergleichen aus. Je mehr Stamps ihr sammelt, umso mehr Attraktionen werden freigeschaltet. Die so genannten Rides lassen euch Szenen berühmter Hollywoodstreifen nachspielen. In bester Mini-Game-Manier müsst ihr etwa in der „Wild Wild West"-Stuntshow Gangster mit dem Fadenkreuz aufs Korn nehmen, oder dem weißen Hai aus dem Kinohit *Jaws* den Garaus machen. Laut Kemco ist der Titel auf eine jüngere Zielgruppe zugeschnitten worden und das merkt man auch. So sind sämtliche Mini-Games sehr einfach zu meistern und das Drumherum ist auch eher kindgerecht.

LEBENDIG Alle Locations wimmeln nur so vor Fußvolk.

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel:.....Universal Studios Japan
Genre: .....Action
Spieler: 1-2
Speichern:.....MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Umfang:.....8+ Attraktionen
Hersteller: .....Kemco
Sprache:.....Japanisch
Deutschland-Termin:..Nicht bekannt
Störfaktor Sprache:.....Hoch
Internet: ...www.kemco-games.com

Grafik: 74%
Sound: 73%
Dauerspaß: 70%

Gesamtwertung: **71%**

IMPORT

Beurteilung: Spaßige Theme-Park-Simulation ohne große Stärken und Schwächen. Für Kids!

MEINE MEINUNG!

Genau wie bei Animal Forest+ wird euch hier ein ziemlich textlastiges Vergnügen beschert. Vor allem die vielen Quizfragen sind euch dadurch ein Rätsel – es sei denn, ihr könnt Japanisch. Die verschiedenen Mini-Games machen durchaus Laune und sind immer wieder eine spaßige Angelegenheit. Universal Studios ist kein Überflieger, aber vor allem jüngere Spieler dürften ihre Freude damit haben. *Ahmet*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

WELTBEKANNT Dieser Globus ist wohl so ziemlich jedem Menschen auf der Welt ein Begriff.

Theo Kranz e-TAINMENT e.K.

Fachversand für elektronische Unterhaltung

Laden Theo KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Versand:
Theo Kranz
e-tainment e.K.
Juliuspromenade 9/11
97070 Würzburg
Tel: 0931-32 916-11
Fax: 0931-32 916-15

GAME BOY COLOR Software

Billiard 3D	€ 10,00
Fish Files	€ 34,95
Harry Potter - Stein d. Weisen	€ 44,95
Jimmy White's Cueball	€ 10,00
Planet der Affen	€ 34,95
Pokemon Crystal Edition	€ 39,95
Resident Evil Gaiden	€ 29,95
Tony Hawks Pro Skater 3	€ 39,95
Ultimate Fighting Championship	€ 10,00
Zelda - Oracle of Ages/Seasons	€ 34,95

Resident Evil Gaiden
erhältlich € 29,95

Pokémon Crystal
erhältlich € 39,95

Top-Spiel des Monats

NINTENDO 64

Mario Party 3
erhältlich € 54,95

Pokémon Stadium 2
erhältlich € 69,95

N64 Spiele und Zubehör lieferbar !!!
Rufen Sie an !!

GAME BOY ADVANCE Hardware

Gameboy Advance (Verschiedene Farben)	€ 127,00

Zubehör

Netzteil (AC-DC Adapter)	€ 25,95
Netzteil mit Accu	€ 12,95
Link-Kabel orig.	€ 14,95
Link-Kabel für 4 Spieler	€ 12,95
Tasche 600	€ 19,95
Advance Pack (Komplett Zubehör für GBA)	€ 34,95
X-Ploder Advance	€ 28,22
Lichtlupe	€ 9,95

Software

Advance Wars		€ 44,95
Aerial Aces	Jan.'02	€ 49,95
Animaniacs	Feb.'02	€ 44,95
Biene Maja: Großes Abent.	März'02	€ 49,95
Breath of Fire	Feb.'02	€ 54,95
ChuChu Rocket		€ 49,95
Columns Crown		€ 49,95
Crash Bandicoot X/S	Feb.'02	€ 49,95
Dave Mirra Freestyle BMX	Feb.'02	€ 44,95
Donald Duck Quack Attack		€ 49,95
Donkey Kong Coconut Crack.	Jan.'02	€ 44,95
Driven	Jan.'02	€ 54,95
Feivel: verborgener Schatz	Jan.'02	€ 44,95
Fire Pro Wrestling	Jan.'02	€ 49,95
Freestyle Scooter		€ 54,95
Golden Sun	Feb.'02	€ 44,95

Harry Potter
erhältlich € 59,95

Advance Wars
erhältlich € 44,95

GAME BOY ADVANCE

Grand Theft Auto 3	Feb.'02	€ 44,95
Harry Potter		€ 59,95
Int. Superstar Soccer		€ 49,95
Jedi Power Battles	Jan.'02	€ 44,95
Lego Racers 2	Feb.'02	€ 49,95
Mech Platoon		€ 49,95
Mega Man Battle Networks		€ 49,95
Monster AG	Feb.'02	€ 49,95
Moto GP	Feb.'02	€ 44,95
NBA Jam Advance	Feb.'02	€ 49,95
Power Rangers: Time Force		€ 44,95
Rampage Puzzle Attack		€ 49,95
Rayman Advance		€ 49,95
Scooby-Doo	Feb.'02	€ 44,95
Smuggler's Run		€ 44,95
Spyro - Season of Ice		€ 49,95
Street Fighter Turbo Revival		€ 49,95
Super Mario Advance		€ 44,95
Tony Hawk´s Pro Skater II		€ 49,95
Wario Land 4		€ 44,95

Weitere Titel auf Anfrage!!!

GAMECUBE

Bei Redaktionsschluss dieser Anzeige standen die Preise für GameCube leider noch nicht fest!

Wegen zu erwartender Lieferengpässe
Rechtzeitig vorbestellen!

GAMECUBE Hardware

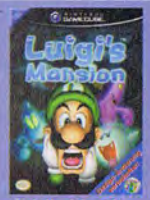
Preise standen bei Drucklegung noch nicht fest!

Nintendo Game Cube	Apr.'02

Zubehör

Game Cube Controller orig.	Apr.'02
Game Cube Memory Card orig.	Apr.'02
Linkkabel Game Cube - GB Adv.	<TBA>
Controller low budget	Apr.'02

Pikmin
<TBA> <TBA>



Luigi's Mansion
Apr.'02 <TBA>

Crazy Taxi
Apr.'02 <TBA>

FIFA 2002
<TBA> <TBA>

GAMECUBE Software

Preise standen bei Drucklegung noch nicht fest!

All Star Baseball 2002	Apr.'02
Animal Forest	<TBA>
Animaniacs: Great Oscar Hunt	<TBA>
Batman: Dark Tomorrow	Apr.'02
Batman Vengeance	<TBA>
Cel Damage	<TBA>
Crazy Taxi	Apr.'02
Dark Summit	<TBA>
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Apr.'02
Disney's Tarzan	<TBA>
Donald Duck Goin' Quackers	<TBA>
Evolution Worlds	<TBA>
Extreme G 3	Apr.'02
FIFA 2002	<TBA>
In einem Land vor unserer Zeit	<TBA>
Jimmy Neutron	Apr.'02
Legends of Wrestling	<TBA>
Luigi's Mansion	Apr.'02
Madden NFL 2002	<TBA>
MX2003 feat. Ricky Carmichael	<TBA>
NFL Quarterback Club 2002	Apr.'02
NHL Hitz 2002	<TBA>
Pikmin	<TBA>
Rainbow Six	<TBA>
Rainbow Six: Rogue Spear	<TBA>

Sonic Adv. 2 Battle
<TBA> <TBA>

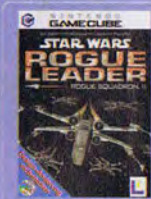
Simpsons Road Rage
<TBA> <TBA>

GAMECUBE

Preise standen bei Drucklegung noch nicht fest!

Rayman Arena	<TBA>
Resident Evil	<TBA>
Rugrats	<TBA>
Scooby Doo 2	<TBA>
Simpsons Road Rage	<TBA>
Sonic Adventures 2: Battle	<TBA>
SSX Tricky	<TBA>
Star Wars: Rogue Squadron 2	Apr.'02
Starfox Adventures	<TBA>
Super Monkey Ball	Apr.'02
Super Smash. Bros. Melee	<TBA>
Tetris Worlds	Apr.'02
Tiny Toon Adventures	Mai'02
Tony Hawk's Pro Skater 3	<TBA>
Universal Studios	<TBA>
Wave Race: Blue Storm	Apr.'02
WWF Wrestlemania	<TBA>

Super Smash Bros.
<TBA> <TBA>



SW: Rogue Leader
Apr.'02 <TBA>

Tony Hawk's 3
<TBA> <TBA>

WaveRace
Apr.'02 <TBA>

Schnell, schneller, Theo Kranz e-TAINMENT: Unser besonderer **Schnellservice**: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch **am gleichen Tag** unser Haus und ist in der Regel schon **am nächsten Morgen** bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar **portofrei***! Nutzen Sie unseren **Vorbestell-Service:** Sie zahlen höchstens Portogebühren für die erste Lieferung, die Nachlieferungen sind **portofrei***! **Versandkosten** innerhalb Deutschlands: **Post** Nachnahme: € 2,95 (DM 5,77) zzgl. Nachnahmegebühr, **UPS** Nachnahme: € 9,95 (DM 19,46). Bei **Vorkasse** (nur Euroscheck bis € 200,- (DM 391,17): € 2,95 (DM 5,77). Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die Nachnahmegebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt. *gilt nicht für Ausland. Fordern Sie unser kostenloses Magazin mit an Sie adressiertem und mit € 1,53 (DM 3,-) frankiertem Rückumschlag (DIN C 5) an!

Bestell-Hotline (Mo-Fr: 10⁰⁰ Uhr-20⁰⁰ Uhr, Sa: 10⁰⁰ Uhr-16⁰⁰ Uhr):

0931-32 916 26

oder: 0931-3291611 www.tk-etainment.de

WILDWASSER Im wilden Fluss zeigt Tarzan seine Skills auf dem Brett.

RINGKAMPF Bei den Kämpfen gegen die Ganoven kommt es auf Schnelligkeit an.

ALLIGATOR Gefräßigen Flussbewohnern weicht man besser durch einen Sprung aus.

DISNEY'S TARZAN UNTAMED

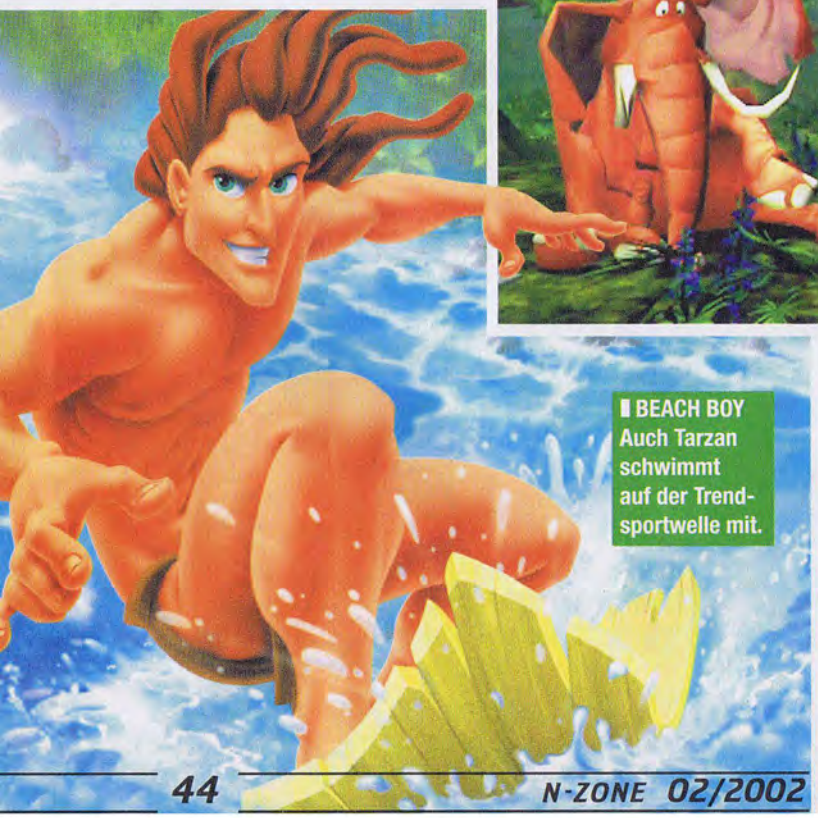
Noch nicht offiziell Import Test in Deutschland erhältlich!

Der unbändige Affenmensch mit begrenztem Wortschatz rettet bedrohte Gorillas.

Seit ihn die Primaten vor Jahren aufgenommen und großgezogen hatten, schwor sich Tarzan, seines Zeichens Herr des Dschungels, seine Affenbande vor allem Übel zu beschützen. Der Bündnisfall tritt ein, als eine Gruppe übler Typen unter Leitung eines skrupellosen Wissenschaftlers Fallen aufstellt, um die Gorillas für Studien zu missbrauchen. Sogleich schwingt sich Tarzan auf, um die Gorillababys zu befreien. Während man Tarzan anfangs noch mit dem Analogstick und dem A-Knopf von Liane zu Liane springen oder auf Bäume kraxeln lässt, wird die Befreiungsaktion im Verlauf des Spiels zu einem wahren Mehrkampf in Trendsportarten. So rast der Retter später mit einem Holzbrett einen reißenden Fluss hinunter oder benutzt eine Liane als Bungeeseil. Statt auf Inlineskates rast der leicht geschürzte Protagonist auf nackten Fußsohlen über glitschige Baumstämme oder durch enge Höhlen. Wie es sich für einen hippen Trendsportler gehört, beherrscht Tarzan Tricks wie einen Kick Flip, um die Punktzahl in die Höhe zu treiben. Kletterpartien und nervenaufreibende Sprungeinlagen werden mit Kämpfen gegen die Schergen des Wissenschaftlers oder gegen zähnefletschende Raubkatzen aufgelockert. Dabei gilt es, möglichst schnell auf den B-Knopf zu drücken, um die Feinde zu vermöbeln. Die Alternative zum Storymodus, der durch Cutszenen im Disney-Stil gefällt, bietet die Terk's Challenge, bei der man die Levels gegen die Zeit oder um die höchste Punktzahl spielen kann. Der stimmige Soundtrack geht gleich ins Ohr, dagegen bietet die Grafik bis auf einige nette Details nur Durchschnittskost.

Jens Quentin

DUMBO? Die Cutszenen bieten das typische Disney-Flair.



BEACH BOY Auch Tarzan schwimmt auf der Trendsportwelle mit.

BEWERTUNG

Titel:	Disney's Tarzan Untamed
Genre:	Action
Spieler:	1
Speichern:	MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	15 Levels
Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Englisch
Deutschland-Termin:	Nicht bekannt
Störfaktor Sprache:	Gering
Internet:	www.ubisoft.de

Grafik:	76%
Sound:	80%
Dauerspaß:	70%
Gesamtwertung:	73%

IMPORT

Beurteilung: Etwas unbändiger hätte der Spielspaß des soliden Titels schon sein können.

MEINE MEINUNG!

Anfangs ist die Motivation hoch, wirklich alle Affenbabys aus den Klauen des Wissenschaftlers zu befreien. Hat man jedoch erst mal entdeckt, dass sich das Spielprinzip (bzw. die Disziplinen) häufig wiederholt, fällt die Motivationskurve schneller als Tarzan beim Bungeespringen. Jüngere Spieler dürften aufgrund der knuffigen Charaktere und des Disney-Flairs gut unterhalten werden, für ältere Semester bietet Tarzan Untamed aber einfach zu wenig. Die Grafik hat nicht die Klasse, um das eintönige Gameplay zu kaschieren, im Gegensatz dazu ist die Musikuntermalung wirklich toll. Ein Mehrspielermodus hätte dem Spiel ebenfalls gut getan. *Jens*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

ON TIME Bart hat seinen Vati schnell an den atomaren Arbeitsplatz gebracht.

FLIEGENDER CLOWN Um an den Zielort zu gelangen, sind Krusty alle Mittel recht.

GEMEIN Im Zweispielermodus luchsen sich die Raser gegenseitig die Fahrgäste ab.

Noch nicht offiziell! Import Test in Deutschland erhältlich!

SIMPSONS ROAD RAGE

Ay caramba! Nachdem die Simpsons-Sippe bereits die PlayStation 2 überrollt hat, ist jetzt in den USA auch der GameCube an der Reihe.

REKLAME In der Stadt wird Werbung für den neuesten Blockbuster gemacht.

Das ist doch mal wieder typisch Mr. Burns! Der uralte Misanthrop hat aus den Bussen von Springfield radioaktive Hochgeschwindigkeitsboliden gemacht. Kleiner Nachteil: Gegen die Strahlungswerte dieser Vehikel war Tschernobyl harmlos. Kurzerhand funktionieren Homer, Moe, Ned Flanders, Krusty und der Rest der Einwohner ihre Wagen in Taxen um, um so das nötige Kleingeld für atomfreie öffentliche Verkehrsmittel zu sammeln. In typischer *Crazy Taxi*-Manier heizt ihr mit einem von 30 ausgeflippten Autos durch die Cartoon-Stadt, um Freunde, Bekannte oder Verwandte von A nach B zu kutschieren. Da will z. B. Barney in Moes Kneipe, Homers Daddy ins Altenheim oder Apu in den nächsten Laden, um sich Anregungen für den Kwik-E-Mart zu holen. Je schneller die Fahrgäste ans Ziel kommen, umso saftiger die Prämie. Neben den Hauptstraßen benutzen die Heizer auch Feldwege, durchbrechen Absperrungen, fahren durch den dichten Wald oder springen dank einer Schanze über mehrere Häuser. Zeitgutschriften gibt es für umgefahrene Gegenstände oder unfallfreies Fahren.

Move your keister, Meister!

Im Missionsmodus warten zehn ausgefallene Aufgaben auf die Einwohner von Springfield. So muss man beispielsweise Fernsehstar Krusty in seinem schmucken Cabrio vor aufdringlichen Fans retten oder mit Barneys Jeep lästige Sportmaskottchen über den Haufen fahren. Im Mehrspielermodus buhlen zwei Spieler um die Gunst der Fahrgäste. Hat euer Mitspieler einen Gast aufgenommen, könnt ihr ihm diesen durch einen rabiaten Rempler wieder abnehmen und selbst das Geld einstreichen. Während die authentische Darstellung der Charaktere und deren Heimat gelungen ist und durch die Originalstimmen ergänzt wird, hapert es bei dem Titel vor allem an einer genauen Steuerung, richtigem Spielwitz und echter Abwechslung.

Jens Quentin

MEINE MEINUNG!

Das Beste an dem Spiel sind eindeutig die coolen Charaktere und deren freche Sprüche. Wenn Barney als Fahrgast herzhaft rülpst oder Krusty seinem Kunden erzählt, dass er den Zielort kennt, weil er dort schon mal ein Groupie vernascht hat, kommt Freude auf. Das Gameplay dagegen ist dreist bei Crazy Taxi abgekupfert und leidet vor allem an der schwammigen Steuerung und gediegener Eintönigkeit. Auch grafisch ist der Titel mit heftigen Pop-ups und groben Texturen nicht gerade GameCube-Oberklasse. Fans der Serie (und wer ist das nicht?) können aber getrost einen Ausflug nach Springfield wagen. *Jens*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Simpsons Road Rage
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	6 Areale
Hersteller:	Electronic Arts
Sprache:	Englisch
Deutschland-Termin:	Nicht bekannt
Störfaktor Sprache:	Gering
Internet:	www.electronicarts.com

Grafik:	63%
Sound:	74%
Dauerspaß:	71%
Gesamtwertung:	70%

IMPORT

Beurteilung: *Geniale Charaktere – plump kopiertes Gameplay. Nur für Simpsons-Anhänger empfehlenswert.*

WIE BITTE? Leider haben wir absolut keine Ahnung, was uns die Eule mitteilen möchte!

ZEIT Uhrzeit und Datum entsprechen der Realität und werden unten eingeblendet.

RELAX So ein virtuelles Leben lässt sich natürlich auch auf dem Sofa genießen.

ANIMAL FOREST+

Noch nicht offiziell! Import Test in Deutschland erhältlich!

Animal Forest+ für den GameCube ist da! Wir haben uns dort umgesehen.

Im April 2001 erschien der abgefahrene Vorgänger für Nintendos Modulschlucker – leider nur in Japan. In unserem Import-Test verzichteten wir daher auf eine Wertung, da aufgrund der hohen Sprachbarriere eine gerechte Beurteilung einfach nicht möglich war. Dies ist beim GameCube-Nachfolger übrigens auch nicht anders. Genau genommen stellt die GCN-Fassung eine aufgemotzte Variante des N64-Hits dar, welche um einige coole Features erweitert wurde. So spielt das Ganze wirklich in Echtzeit, orientiert sich an der internen Uhr des Cube und per Link-Kabel lässt sich euer GBA mit dem Würfel vernetzen. Dadurch könnt ihr *Animal Forest+* auch auf dem LCD-Screen genießen. Das Spielprinzip lässt sich nicht so einfach in Worte fassen. Ihr lebt in einer Gemeinschaft, mit allem, was dazugehört. Ihr schließt Freundschaften, geht zur Arbeit, relaxt beim Angeln, fangt Käfer, unterhaltet euch mit Nachbarn, fällt Bäume und lebt in den Tag hinein. *Animal Forest+* simuliert einfach das Leben in einer fiktiven Gemeinde, die aus Fabelwesen besteht. Ein echtes Spielziel gibt es eigentlich nicht. Man tut einfach, worauf man Lust hat! Da die Kommunikation mit eurer Umwelt das tragende Element darstellt, hat man ohne Japanisch-Kenntnisse einen eher schweren Stand. Bleibt zu hoffen, dass *Animal Forest+* auch hier zu Lande veröffentlicht wird.

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel:	Animal Forest+
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	Groß
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Japanisch
Deutschland-Termin:	Nicht bekannt
Störfaktor Sprache:	Hoch
Internet:	www.nintendo.co.jp

Grafik: 59%
Sound: 72%
Dauerspaß: Nicht möglich

Gesamtwertung: Keine Bewertung möglich!

IMPORT

Beurteilung: Trotz Japano-Textflut macht Animal Forest+ Lust auf mehr!

MEINE MEINUNG!

Man merkt dem Titel sofort an, dass man es hier mit einem ganz besonderen Spiel zu tun hat. Eurem Handeln sind so gut wie keine Grenzen gesetzt und ständig entdeckt ihr einen neuen Zeitvertreib. Aufgrund der massiven Textflut muss ich euch aber wirklich vor dem Kauf der Import-Fassung warnen. Ohne Japanisch-Kenntnisse geht hier nichts! Ahmet

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

IDYLLISCH Wie schön das Leben doch sein kann. Da will man doch sofort Urlaub machen, oder nicht?

Geiles Spiel?
Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei McMEDIA
Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

Die reale NFL-Saison ist in den USA schon fast vorbei, auf dem GameCube fängt sie erst richtig an.

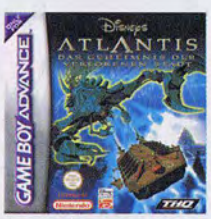
N-ZONE HIT

MADDEN NFL 2002

FACEMASK? Dieses Tackling des Verteidigers der Cincinnati Bengals ist nahe an einer groben Regelwidrigkeit.

Während die echten Gladiatoren der NFL dem Superbowl XXXVI am 3. Februar in New Orleans entgegenfiebern, haben die Spiele auf dem GameCube mit *Madden NFL 2002* gerade erst begonnen. Wie schon bei den Vorgängern wartet auch das diesjährige *Madden* mit einer wahren Flut an Statistiken, Optionen und Spielmodi auf. Kenner der NFL können jedes noch so kleine Detail verändern, vom Austausch des Ersatzkickers über die Intelligenz der CPU bis hin zur Strenge des Schiedsrichters. Wem das alles zu viel ist, der trainiert seinen Wurfarm unter Anleitung von John Madden persönlich oder unterzieht sich dem gnadenlosen 2-Minute-Drill,

DOPPELDECKUNG Trotz guter Arbeit der Defense kann der Receiver den Ball fangen.



Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

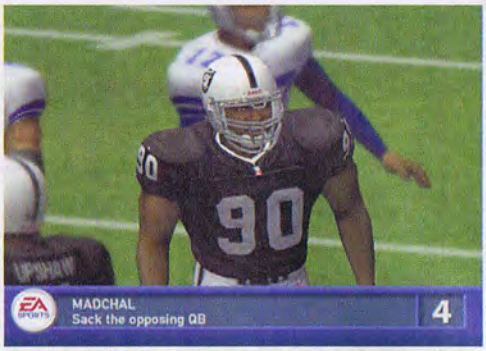
Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Erhältlich ab: Februar 2002

CHEF Der Head-Coach spornt sein Team an und fiebert an der Seitenlinie mit.



HERAUSFORDERUNG Die bekannte Madden Challenge sorgt für zusätzliche Motivation.

bei dem bestimmte Aufgaben unter Zeitdruck bewältigt werden müssen. Unter den 32 NFL-Teams befinden sich in der diesjährigen Auflage auch erstmals die Neulinge der Houston Texans. Im Franchise-Modus verfolgt man sein Lieblingsteam über mehrere Spielzeiten, räumt im Spielerkader auf und verpflichtet College-Spieler. Nach dem Kick-off brilliert das Spiel mit einer unglaublich dichten Stadionatmosphäre und einem Gameplay, das über Jahre gereift ist und fast keine Schwächen mehr offenbart.

Noch nicht offiziell Import Test in Deutschland erhältlich!

Am Spielfeldrand kommandiert ein hektischer Coach und nach Strafen oder Fehlern halten sich die Profis niedergeschlagen den Kopf. Einzig die Umgewöhnung auf den GameCube-Controller kann etwas dauern, dann hat man aber alles perfekt unter Kontrolle. Die Animationen der Hünen und die detailgetreue Darstellung inklusive aggressiver Mimik untermauern den tollen Gesamteindruck. Einzig die etwas sterile Soundkulisse kann das Niveau trotz der gewohnt rotzigen Madden-Kommentare nicht ganz halten.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel:.....Madden NFL 2002
Genre:.....Football
Spieler: 1-4
Speichern:.....MemoryCard
Schwierigkeitsgrad:.....4 Stufen
Umfang: .....8 Spielmodi
Hersteller: .....Electronic Arts
Sprache:.....Englisch
Deutschland-Termin:..Nicht bekannt
Störfaktor Sprache: .....Gering
Internet: ....www.electronicarts.com

Grafik: 82%
Sound: 71%
Dauerspaß: 88%

IMPORT

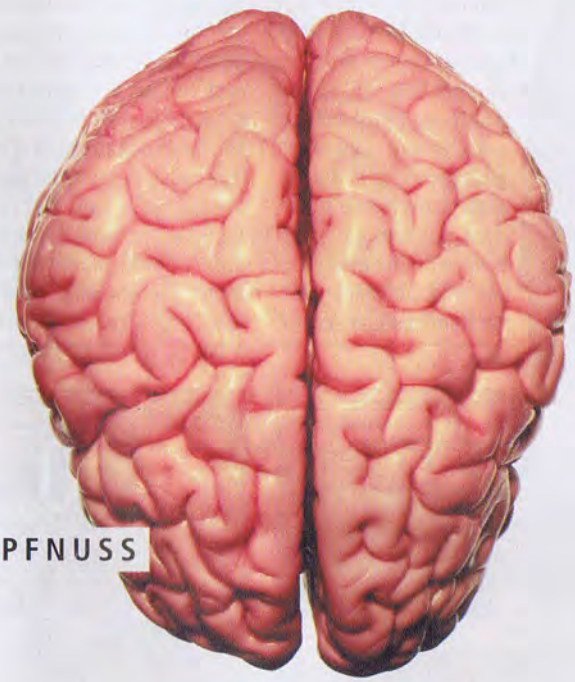
Gesamtwertung: 87%

Beurteilung: Football at its best! Die Madden-Serie hat auch in diesem Jahr keine ernst zu nehmende Genrekonkurrenz. Ein echter Hit!

MEINE MEINUNG!

Madden NFL 2002 bleibt auch auf dem GameCube das Maß aller Dinge. Realitätsgrad, Gameplay, Präsentation: Hier stimmt einfach alles. Der Franchisemodus und die Madden Challenges, die mit den bekannten Karten belohnt werden, bieten allein schon eine unglaubliche Langzeitmotivation. Und wer drei footballbegeisterte Mitspieler findet, kann zu viert dem Leder-Ei hinterherjagen. Ein Muss für NFL-Fans! *Jens*

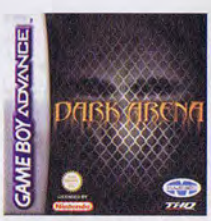
SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!



KOPFNUSS

THQ

Erhältlich ab: Februar 2002



Erhältlich ab: Februar 2002

Erhältlich ab: Februar 2002

Erhältlich ab: Februar 2002

Erhältlich ab: März 2002

Erhältlich ab: März 2002

Hobbystrategen, Obacht und stillgestanden! Mit ein wenig Verspätung können jetzt auch deutsche Generäle an die GBA-Front vorrücken.

BEFEHLSVERWEIGERUNG? NEIN DANKE! Die fesche Nell ist bei Advance Wars eure direkte Vorgesetzte.

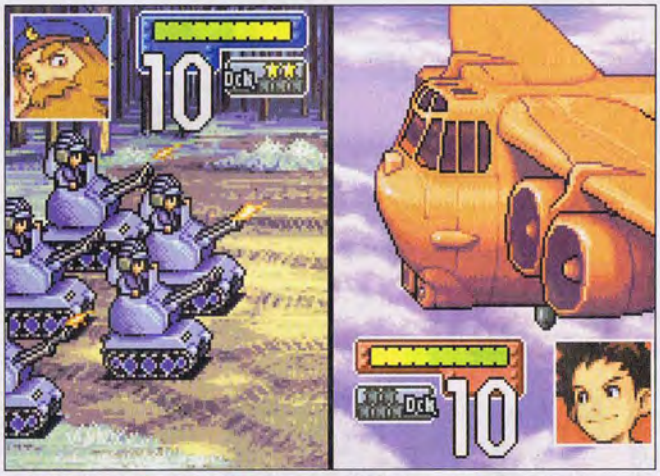
BESATZUNGSZONE Dreisterweise nehmt ihr eine Stadt der blauen Armee ein. Euer Konto wird es euch danken.

ADVANCE WARS

N-ZONE HIT

Wie? Was? Sollte *Advance Wars* nicht schon Mitte Oktober bei uns erscheinen? Aus verständlichen Gründen hat man sich bei Nintendo dann aber dafür entschieden, diesen Titel auf einen späteren Zeitpunkt zu verschieben – und der ist jetzt gekommen. Schauplatz ist ein fiktiver Kontinent, auf dem ein erbitterter Konflikt ausgetragen wird. Als aufstrebender Kommandant schlagt ihr euch auf die Seite der Orange-Star-Armee und kämpft gegen drei aggressive Streitmächte. Bevor es aber ins richtige Kampfgeschehen geht, macht euch eine schnuckelige Anime-Blondine mit der Steuerung vertraut und führt euch in alle taktischen Feinheiten des Spiels ein. Bei den dreizehn Einführungsmissionen, in denen ihr gegen General Olaf von der blauen Armee kämpft, macht ihr eure ersten Bekanntschaften mit so ziemlich jedem Bereich der Steuerung, was ungeduldige Heißsporne auch vor dem Lesen der Anleitung bewahrt. Trotz der comicartigen Aufmachung erweist sich *Advance Wars* als großes Strategiespiel mit irrem Tiefgang. Schiebt ihr anfangs noch kleine Infanteristen über die Karte, kommen später Panzer, Marine und Lufteinheiten hinzu, die ihre eigenen Einsatzgebiete und speziellen Fähigkeiten haben. Ebenso wichtig wie die Angriffseinheiten sind auch die Versorgungstruppen, welche Nachschub an die Front kutschieren und euren Munitionsvorrat

ZENTRUM Ist euer Hauptquartier eingenommen, habt ihr die Schlacht verloren.



BODEN-LUFT-ANGRIFF! Hier greift General Olaf Andys Versorgungsflugzeug an. Das könnte böse enden.

MISSION ERFOLGREICH Der Feind ist besiegt und außerdem haben wir noch eine sehr gute Wertung abgestaubt.

UMKÄMPFTE EISWÜSTE Auf eisigen Schlachtfeldern steht ihr massiven feindlichen Truppen gegenüber.

aufstocken. Habt ihr die Einführung überstanden, wird es ernst. Als Befehlshaber schickt ihr ohne unterstützende Tipps eure Generäle in die Schlacht. Auch diese stehen im putzigen japanischen Zeichenstil Spalier und halten sich während eines Kampfes nicht mit spitzfindigen Kommentaren zurück. Diese Kampfschreie und das dazugehörige Minenspiel geben dem Strategiefeldzug eine persönliche Note, denn nicht nur eure eigenen Führungskräfte, sondern auch die gegnerischen lassen es sich nicht nehmen, besondere Züge zu loben oder zu verfluchen. Darüber hinaus kann ein General den Ausgang einer Schlacht auch noch im letzten Moment herumreißen, indem er eine spezielle Fähigkeit anwendet. So glänzt das Ingenieursgenie Andy mit seinen flinken Reparaturtruppen, während Tami ihre Infanterie dazu anheizen kann, noch weiter zu laufen.

Spiel mit mir!

Auf den ersten Blick wirkt *Advance Wars* reichlich kindisch. Doch lasst euch von der niedlichen Optik bloß nicht abschrecken. Es ist schon unglaublich, wie viele Einheiten man kommandieren kann und über wie viele taktische Knackpunkte man stolpern kann. Besonders beachtlich ist dabei, dass dies alleine den Speicher des GBA noch nicht ausgereizt hat. Die Gegnerintelligenz ist wahrlich nicht von schlechten Eltern. Fühlt man sich zu Beginn der Kampagne noch auf der sicheren Seite, zieht der Schwierigkeitsgrad mit der Zeit immer weiter an. Neben dem umfangreichen Solo-Spieler-Modus hat das Modul noch weitere Goodies in petto. So könnt ihr beispielsweise im Editor eigene Schlachtkarten basteln. Als wenn das noch nicht genug wäre, haben die Entwickler auch noch einen Mehrspielermodus eingebaut. Hier können bis zu vier Spieler sowohl mit einem Modul als auch mit mehreren gegeneinander antreten. Ist nur ein GBA mit *Advance Wars* gefüttert, legt die Konsole das Schlachtfeld und die Spieloptionen fest. Haben jedoch alle Spieler ein eigenes Game zur Hand, stehen euch auch im Mehrspielermodus alle Optionen zur Verfügung. Genrebedingt reißen die Grafik und der Sound keine Bäume aus, dafür kommen die Zwischensequenzen sehr stimmungsvoll rüber und die musikalische Untermalung durch Kriegstrommeln ist recht passend.

Jean-Reiner Jung

TRUPPENBEWEGUNG Den großen Panzer verstecken wir jetzt mal im Wald. Das gibt für den Gegner eine böse Überraschung.

MEINE MEINUNG!

Ich hasse Strategiespiele! Es gibt nichts Langweiligeres, als Truppen über eine Karte zu schieben und dann zu sehen, wie sich kleine Männchen kloppen. Advance Wars schafft es aber dennoch, mich stundenlang an den Game Boy Advance zu fesseln. Das liegt besonders an den coolen Charakteren und der wirklich einfachen Steuerung. Nintendo hat hier ein Spiel abgeliefert, das sowohl Hobbystrategen als auch Genre-Verweigerer begeistern dürfte. *Jean*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Advance Wars
Genre:	Strategie
Spieler:	1-4
1-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	114 Levels
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Deutsch
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 45,-
Internet:	www.nintendo.de

Grafik:	79%
Sound:	80%
Dauerspaß:	89%
Gesamtwertung:	88%

Beurteilung: Vorhang auf für die Referenz! So ein tolles Strategiespiel findet man auch auf den großen Konsolen nur selten.

Heißes Ding?
Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei McMEDIA
Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

▮ PATSCH! Paul Phoenix hat hier einen saftigen Schlag auf die Zwölf kassiert.

▮ PROFIS Diese zwei Kampfmaschinen gehören zu den Opas der ersten Stunde.

▮ TAG-TEAM Ihr tretet in Dreier-Gruppen an. Per L-Button wechselt ihr den Kämpfer.

TEKKEN ADVANCE

Es ist so weit! Namcos Prügelrecken geben sich jetzt auch auf dem Game Boy Advance kräftig was auf die Mütze. Ob die Handheld-Fassung mit dem großen Bruder mithält, könnt ihr in unserem Test nachlesen!

Noch nicht offiziell
Import Test
in Deutschland erhältlich!

▮ ÜBUNGSSACHE Im Practice-Mode könnt ihr eure Kampfkünste in Ruhe trainieren. Hier muss Jin als Punchingball herhalten.

▮ KAZUYA Auch wenn es wehtut: Dieser Herr fehlt leider in der GBA-Fassung

STANDBILD Auch Kings kunstvolle Griffe werden nur durch öde Stills angedeutet.

SCHMERZHAFT Ninas Zeigefinger steckt jetzt wahrscheinlich in Laws Auge fest.

DANEBEN Auch wenn Jins Uppercut cool aussieht, verfehlt er sein Ziel komplett.

Ja, wie die Zeit vergeht. Über sechs Jahre ist es schon wieder her, dass der erste Teil der *Tekken*-Serie seinen PlayStation-Einstand feierte. Auch als Redakteur für Nintendo-Spielekonsolen erinnert man sich gerne an die stundenlangen Prügelsessions vor der heimischen Glotze. Der vierte Teil des Iron-Fist-Tournaments steht mittlerweile auch schon in den Startlöchern und beweist, dass die Begeisterung für Namcos Vorzeigeprügelei nach wie vor ungebrochen ist. Dies ist sicher auch ein Grund dafür, dass man sich irgendwann Gedanken um eine GBA-Fassung gemacht hat, die ja nun endlich erhältlich ist. Die Vorabversion, welche Fachbesucher auf den einschlägigen Software-Messen Probe spielen durften, ließ bereits Großes erahnen. Die sogar für Game-Boy-Advance-Verhältnisse überaus schmucke Optik sorgte für Begeisterung und jedem war klar, dass da eigentlich nichts mehr schief gehen kann. Jetzt, nachdem wir das Testmodul im Dauerbetrieb gedaddelt haben, machen sich aber leider doch gemischte Gefühle breit.

Licht und Schatten

Anfangs ist die Welt noch in Ordnung: Die Entwickler haben das Kunststück fertig gebracht, das typische *Tekken*-Feeling auf den GBA zu übertragen. Aus den bekannten dreidimensionalen Polygon-Fightern wurden zweidimensionale Render-Sprites, welche im nahen Zoom zwar etwas pixelig wirken, aber trotzdem hervorragend gelungen sind. Durch die Rotation des Untergrundes wird ein räumlicher Effekt erzielt, der euch eine 3D-Arena vorgaukelt. Per Digikreuz können eure Kämpfer sogar in die Tiefe des Raumes ausweichen, um gegnerischen Attacken zu entgehen. In puncto Move-Vielfalt muss man natürlich Abstriche in Kauf nehmen, da der GBA einfach weniger Buttons bietet als ein PlayStation-Controller. Trotzdem werden sich *Tekken*-Veteranen sofort heimisch fühlen und ihren Kämpfern binnen kürzester Zeit ihre Lieblings-Manöver entlocken. Das Gameplay an sich zeigt sich also von seiner Schokoladenseite – leider

BOSSKAMPF Leider endet das Spiel, nachdem Heihachi besiegt ist. Ob die Entwickler der GBA-Fassung unter Zeitdruck waren?

hat *Tekken Advance* jedoch auch einige gravierende Mängel. Schade ist, dass man nur einen einzigen Character (Heihachi Mishima) freispielen kann. Da die Kämpferriege ohnehin nur aus acht Rabauken besteht, ist lediglich ein Bonuskämpfer doch etwas mager. Das relativ kleine Kämpferfeld dürfte auch in anderer Hinsicht frusten, denn wenn ihr Pech habt, ist genau euer Lieblings-Fighter gar nicht vertreten. So waren einige Kollegen etwa über das Fehlen von Capoeira-Ass Eddie Gordo gar nicht begeistert. Zwar motivieren Modi wie Practice, Time-Attack, Survival, Team und Versus, aber irgendwie ist nach einigen Stunden leider doch die Luft raus.

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel: ..... *Tekken Advance*
Genre: ..... *Beat 'em Up*
Spieler: *1-2*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ... *Ja*
Speichern: ..... *Batterie*
Schwierigkeitsgrad: ..... *Mittel*
Umfang: ..... *9 Kämpfer*
Hersteller: ..... *Namco*
Sprache: ..... *Japanisch/Englisch*
Deutschland-Termin: .. *Nicht bekannt*
Störfaktor Sprache: ..... *Gering*
Internet: ..... *www. namco.com*

Grafik: *88%*
Sound: *78%*
Dauerspaß: *74%*
Gesamtwertung: **80%**

IMPORT

Beurteilung: Trotz mangelnder Langzeitmotivation bleibt Tekken Advance wirklich empfehlenswert.

WRESTLING-KÖNIG King bearbeitet seine Gegner gern mit fetten Catcher-Moves und brilliert durch pure Schlagkraft!

MEINE MEINUNG!

Auch wenn 80 % ja eine gute Wertung darstellt, hätte ich mir mehr erwartet. Kein Abspann (lediglich Credits) nach Beenden des Arcade-Modes und nur ein Secret-Character sind nicht nur für einen Tekken-Fan wie mich ärgerlich. Wenn man außerdem bedenkt, dass Tekken Tag Tournament für PS2 über 30 Kämpfer bot, dann wirken die mageren neun GBA-Recken geradezu lächerlich. Ein paar Fighter mehr hätten wirklich nicht schaden können. So habt ihr eigentlich nach ein paar Stunden alles gesehen. Wer auf gute Prügelkost steht, wird das Game aber trotzdem verschlingen und der Versus-Mode (für den ihr zwei Module benötigt) macht auch einiges wett. **Ahmet**

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

▮ FRIENDS Mario und sein treuer Begleiter Yoshi sind einfach ein unschlagbares Team!

Noch nicht offiziell Import Test in Deutschland erhältlich!

SUPER MARIO ADVANCE 2

Nintendo beweist mit Super Mario Advance 2, dass ein exzellentes Videospiel auch nach über zehn Jahren noch begeistern kann.

Wir blicken zurück ins Jahr 1991: Die Videospielwelt steht Kopf, denn mit dem SNES erscheint eine Videospielkon-sole, die alles in den Schatten stellt. Mit der sagenhaften 16-Bit-Power des grauen Wunderkastens wird das Ende der 8-Bit-Ära eingeläutet und der unaufhaltsame Siegeszug des NES-Nachfolgers beginnt. Ein Grund für den beachtlichen Erfolg ist sicher auch der Launchtitel *Super Mario World*. Der Jump&Run-Kracher heimst Höchstwertungen ein und kurbelt die Hardwareverkäufe mächtig an. Mittlerweile sind mehr als zehn Jahre vergangen und mit dem GBA lassen sich Games in SNES-Qualität auch unterwegs genießen. Was liegt da näher, als den genialen Klassiker mit neuen Features zu versehen

▮ FLUGKLEMPNER Marios Flugkünste lassen selbst einen Vogel blass aussehen! Na ja, zumindest ein kleines bisschen!

▮ TRAUMPAAR Diese beiden sind unzertrennlich und erleben miteinander so manche haarsträubende Situation.

OBERWELT Auf dieser Landkarte gibt es massig Geheimnisse zu entdecken. Achtet auf geheime Ausgänge innerhalb der Levels!

PATSCH! Wenn euch so ein fieser Quader auf den Kopf plumpst, seht ihr sehr alt aus. Deshalb gilt: Eile mit Weile!

INFO

Verwirrspiel?

In den USA und Europa wird das Game den Zusatz Super Mario World tragen. Warum das in Japan nicht der Fall ist, wollte oder konnte uns leider niemand beantworten.

und als GBA-Titel neu aufzulegen? Sicher kann man Nintendo ankreiden, dass es wieder nur einen alten Hit aufwärmt, anstatt ein brandneues Mario-Game für den Game Boy Advance zu kreieren. Aber in diesem Fall muss man kein eingefleischter Retro-Freak sein, um den Re-Release des Klassikers als Segen anzusehen. Viel hat sich im Vergleich zum SNES-Original nicht geändert. Genau wie bei *Super Mario Advance 1* spendierte man dem Modul noch das spaßige Multiplayer-Vergnügen *Mario Bros.*, welches immer wieder für eine gepflegte Party-Runde zu empfehlen ist. Neu ist außerdem, dass ihr jetzt auch in die Gamaschen von Marios Brüderlein Luigi schlüpfen dürft. Auf der Weltkarte könnt ihr jederzeit zwischen den Geschwistern umschalten, was allerdings keinen Einfluss auf die Story hat. Luigi steuert sich lediglich etwas träger und er kann etwas weiter springen als sein Brüderchen. Wie schon in unserer letzten Preview erwähnt wurde, blieb technisch alles beim Alten. Grafisch ist die aktuelle Version der SNES-Fassung wie aus dem Modul geschnitten. Die abwechslungsreiche Tonkulisse wurde mit neuen Sprachsamples aufgemotzt und der Soundtrack ist noch immer so ohrwurmtauglich wie eh und je. Die Story wirkt genauso „ausgefeilt" wie immer: King Bowser entführt Prinzessin Peach und Mario spielt mal wieder den Retter. O.k., Story und Technik reißen wirklich keine Bäume aus, aber die wahren Stärken dieses Titels liegen eben ganz woanders – im Gameplay nämlich!

Mario – nie war er so wertvoll wie heute!

In erster Linie stellt Marios neues Abenteuer ein Jump & Run in Reinkultur dar. Per A-Button wird gesprungen, mit gedrückter B-Taste legt euer Held einen Spurt hin und per Schultertaste gibt es eine Spin-Attacke, die sich gewaschen hat. Und solltet ihr mal schlecht zu Fuß sein, dann könnt ihr Marios treuen Begleiter Yoshi als Reittier nutzen. Allerdings wurde das Ganze mit so genialen Features garniert, dass man hier einfach von einem einzigartigen Erlebnis sprechen muss. Euch erwarten tonnenweise Secrets, geniale Items, abgedrehte Gegner und vor allem jede Menge Spaß. Selbst nachdem ihr einen Level zum zehnten Mal besucht, findet ihr immer wieder etwas Neues. Überall sind Teleporter-Röhren, unsichtbare Schalter oder versteckte Exits verborgen. In Sachen Komplexität könnte sich da sogar manches Adventure eine Scheibe abschneiden.

Ahmet Iscitürk

MEINE MEINUNG!

Eine Woche Urlaub und Super Mario Advance 2 für den GBA – was kann es Schöneres geben? Schon auf dem SuperNES raubte mir dieses Spiel den Schlaf und gehört nicht nur deswegen zu den besten Games aller Zeiten. Das suchtfördernde Abenteuer ist ein Lehrstück in Sachen Leveldesign und Spielspaß. Dass die Optik nicht ganz mit der GBA-Elite mithalten kann, ist in diesem Fall wirklich unerheblich. Wer auch nur annähernd etwas mit Jump & Runs anfangen kann, wird wunschlos glücklich sein. Ich würde ja gerne weiterschwärmen, aber ich muss noch diverse Secrets freischalten! ;-)

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Super Mario Advance 2
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-4
1-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	96 Abschnitte
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Japanisch
Deutschland-Termin:	Nicht bekannt
Störfaktor Sprache:	Gering
Internet:	www.nintendo.com

Grafik: 75%
Sound: 76%
Dauerspaß: 93%

Gesamtwertung: **92%**

IMPORT

Beurteilung: Viel Neues wird wirklich nicht geboten, aber das beste 2D-Jump&Run ist und bleibt es trotzdem!

Krasses Teil?
Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei McMEDIA
Unter www.mcmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

ACHTERBAHN Den Korkenzieher-Looping könnt ihr im vollen Turbo durchlaufen.

RETTUNGSRINGE 100 eingesammelte Ringe bescheren euch ein Extraleben.

AMY ROSE Die niedliche Amy ist der schwierigste Charakter.

SONIC ADVANCE

N-ZONE HIT

Achtung, Überläufer! Segas Haus-und-Hof-Maskottchen gibt sich auf dem Game Boy Advance ein Stelldichein.

Er ist blau. Er ist schnell. Er ist unheimlich cool. Sonic the Hedgehog macht endlich einen Abstecher auf die Nintendo-Konsolen und zeigt den eingefleischtesten Big-N-Jüngern, was sie zu 16-Bit-Zeiten verpasst haben. Im Gegensatz zu *Sonic Adventure 2 Battle*, das ebenfalls in dieser Ausgabe getestet wird, besinnt sich das Handheldspiel auf alte Tugenden und präsentiert sich als klassisches 2D-Jump&Run. Vier Helden des Sonic-Universums sind von Anfang an anwählbar, um dem verruchten Dr. Robotnik die Allmachtsfantasien auszutreiben. Da wäre natürlich als Erstes Sonic, der Turbo-Igel. Er ist der schnellste der Helden und erledigt Dr. Robotniks Schergen, indem er sich zusammenkugelt oder auf die Feinde springt. Dann hätten wir seinen besten Kumpel, den plüschigen Fuchs Tails. Er kann seine beiden Schwänze so schnell rotieren lassen, dass er vom Boden abhebt und kurze Distanzen fliegt. Daneben setzt er sie auch gerne als Peitsche ein. Hier benutzt Knuckles lieber seine Fäuste und vertrimmt die metallenen Bösewichter mit wuchtigen Hieben. Abgründe überwindet er entweder im Gleitflug oder er klettert einfach an der Steilwand entlang. Zu guter Letzt gibt sich die kleine Igeldame Amy die Ehre. Zur Feindabwehr steht ihr nur ein riesiger Gummihammer zur Verfügung, denn im Gegensatz zu den anderen Helden hat sie die Sprungattacke nie gelernt. Egal, welchen Charakter ihr nehmt: Schon im ersten Level wird klar, was *Sonic* von anderen Jump & Runs unterscheidet: die affenartige Geschwindigkeit! Jeder Held ist turboschnell und wetzt durch die Stages, als gäbe es kein Morgen. Aber nicht nur Solo-Spieler kommen mit dem normalen Spiel und dem Time-Attack-Modus auf ihre Kosten: *Sonic Advance* ist sehr offen und mehrspielerfreundlich. So gibt es sowohl die Möglichkeit, mit einem Modul vier Helden durch einen Level zu jagen, als auch mit mehren Modulen zusammen oder gegeneinander auf Feindesjagd zu gehen. Daneben beinhaltet der Speicher auch noch eine Spielwiese für die pokémonartigen Chao-Kreaturen aus *Sonic Adventure 2 Battle* für den GameCube (siehe Seite 30).

Jean-Reiner Jung

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): März

SELBSTBEWUSST Tails sieht gute Chancen, den bösen Dr. Robotnik aufzuhalten.

LOOPING Der Standard-Looping ist für Sonic ein Klacks.

ZISCH! Sonic hat wohl zu viel Tony Hawk gespielt.

BEWERTUNG

Titel:	Sonic Advance
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-4
1-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	8 Levels
Hersteller:	Sega
Sprache:	Englisch
Deutschland-Termin:	Anfang März
Störfaktor Sprache:	Gering
Internet:	www.sega.com

Grafik:	84%
Sound:	80%
Dauerspaß:	85%
Gesamtwertung:	85%

IMPORT

Beurteilung: Sonic, wie er leibt und lebt! Der Game Boy Advance kommt in den Genuss des besten 2D-Spieles um den Turbo-Igel.

MEINE MEINUNG!

Nachdem ich erstmal mit dem Spiel warm geworden bin, hat sich Sonic Advance gleich hinter dem ersten Sonic-Adventure auf dem Dreamcast positioniert und den Rang als bestes 2D-Modul um den blauen Sausewind erhascht. Technisch gibt es kaum eine Blöße zu entdecken: Es ist bunt, rasend schnell und gestattet sich keinen Ruckler. Leider kann Sonic Advance nicht mit der Spieltiefe von Super Mario Advance 2 mithalten. Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

WAFFENVIELFALT Bei mehreren Gegnern werden schwerere Geschütze aufgefahren.

PIRSCH In den Mehrspielermodi könnt ihr euch an eure Gegner anschleichen.

BLATTSCHUSS Mit dem Snipergewehr werden Feinde aus größerer Distanz eliminiert.

ECKS VS. SEVER

Dieses Spiel steht für: Rache, Regierungsverschwörungen, schwere Waffen und bleihaltige Action.

Während einer Undercovermission reißt plötzlich der Kontakt zur Elitekämpferin Sever ab. Die Soldatin wird einfach im Feindesgebiet zurückgelassen. Jahre später taucht die hübsche Agentin und Auftragskillerin auf, um sich an der Regierung für den Verrat zu rächen. Auf der anderen Seite steht Ecks, ehemaliger Vorzeigeagent des FBI. Seit seine Familie bei einem hinterhältigen Bombenattentat getötet wurde, ist dem Perfektionisten so ziemlich alles egal. Mit der Aufgabe, Sever zu suchen, wird ihm eine letzte Chance gegeben. Je nach Wahl der beiden Charaktere warten im Storymodus unterschiedliche Missionen. So muss man beispielsweise die Verfolgung des Kontrahenten aufnehmen, bestimmte Objekte ausfindig machen oder sich unter Zeitdruck den Weg aus einem gut bewachten Gebäude freiballern. Damit dies gelingt, steht von der Pistole über die Schrotflinte bis hin zum Schnellfeuer- oder Scharfschützengewehr eine beachtliche Anzahl an Waffen zur Verfügung, die ihren echten Vorbildern detailgenau nachempfunden wurden. In den drei Mehrspielermodi nehmen sich bis zu vier Spieler gegenseitig aufs Korn: Im typischen Death-Match-Modus geht es schlicht und ergreifend ums nackte Überleben. Ziel im Bomb-Kit-Modus ist es, eine Bombe zu bauen und diese scharf zu machen, bevor es der Gegenspieler schafft. Beim dritten Modus müssen bekannte VIPs geschützt werden, während die Gegenseite Anschläge durchführt.

Jens Quentin

MEINE MEINUNG!

Der Titel reißt zwar weder grafisch noch spielerisch Bäume aus, bietet aber nicht zuletzt dank der unterhaltsamen Mehrspielermodi solide Unterhaltung. Neben einer Kartenfunktion hätten ein etwas anspruchsvolleres Leveldesign sowie einige Cut-Szenen nicht geschadet. Die Story wird lediglich durch dröge Textpassagen vorangetrieben. Wer die Dämonenhatz bei Doom überhat, sollte ruhig mal Probe ballern. *Jens*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

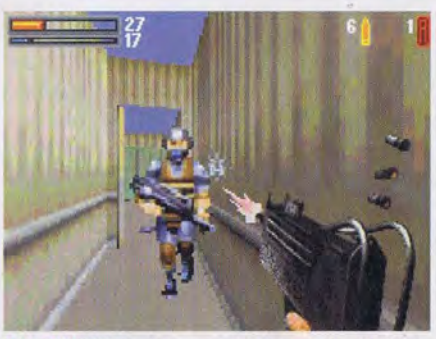
Titel:	Ecks vs. Sever
Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-4
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Passwort
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	20+ Missionen
Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Deutsch
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 55,-
Internet:	www.ubisoft.de

Grafik:	81%
Sound:	70%
Dauerspaß:	82%
Gesamtwertung:	77%

Beurteilung: Etwas einfallslos geratener Ego-Shooter mit solider Technik und beeindruckendem Waffenarsenal.

VERSTECK In den Luftschächten kann man eine Auszeit von den Gefechten nehmen.

NIGHTWATCH Dank Nachtsichtgerät tappt ihr auch in finsteren Räumen nie im Dunkeln.



NOTWEHR In den engen Gängen der Gebäude ist kein Platz zum Ausweichen.

EGGO MANIA

N-ZONE HIT

Mit Kemcos Eggo Mania erscheint ein weiterer hochkarätiger Puzzle-Kracher für unterwegs!

HILFE! Tja, euer Rivale scheint langsam nasse Füße zu kriegen.

Wir staunten nicht schlecht, als wir *Eggo Mania* zum ersten Mal in den Modulschacht des GBA wandern ließen. Der coole Puzzle-Mix begeistert durch sein erfrischendes Spielprinzip: Ihr steuert eine eierförmige Kreatur, welche sich vor dem stetig steigenden Wasserspiegel retten muss. Dies macht ihr, indem ihr herabfallende Puzzle-Teile zusammenfügt und aufeinander stapelt. Soloplayer werden durch massig Spielmodi ewig bei der Stange gehalten und der coole Zweispielermodus funktioniert sogar mit nur einem Modul. Auch technisch ist *Eggo Mania* top und hat sich seinen Hitstempel redlich verdient!

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel:	Eggo Mania
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-2
1-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Entfällt
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	8+ Charaktere
Hersteller:	Kemco
Sprache:	Deutsch
Termin:	29. März
Preis:	Ca. € 50,-
Internet:	www.kemco-games.com

Grafik: 80%
Sound: 78%
Dauerspaß: 86%
Gesamtwertung: **85%**

SCOOBY-DOO UND DIE CYBER-JAGD

Scooby-Doo wird virtuell. Auf der Jagd nach einem Computervirus verschlägt es ihn in den Cyberspace.

TARNUNG Als Lampe verkleidet fallt ihr im alten Rom nicht auf.

Die muntere Bammel-Bande um Scooby-Doo und sein Herrchen Shaggy verschlägt es diesmal in die Labors eines Computerunternehmens. Hier arbeitete man an einer Maschine für virtuelle Realität. Leider hat sich pünktlich zur Besuchszeit ein Virus breit gemacht und die Form eines Phantoms angenommen. Zusammen mit Scooby und seinen Freunden beamt ihr euch in Computerspiele und müsst dort das Phantom jagen. Es erwarten euch bunte Grafik und typischer Cartoonsound, während ihr in zehn Umgebungen auf Phantomjagd geht. Hundehasser werden das Modul aber schnell beiseite legen.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:	Scooby-Doo und die Cyber-Jagd
Genre:	Action
Spieler:	1
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Passwort
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	10 Levels
Hersteller:	THQ
Sprache:	Deutsch
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 50,-
Internet:	www.thq.de

Grafik: 76%
Sound: 73%
Dauerspaß: 71%
Gesamtwertung: **70%**

STAR WARS: JEDI POWER BATTLES

Habt ihr das Zeug zum Jedi-Ritter? In den Jedi Power Battles könnt ihr zeigen, ob die Macht mit euch ist.

LASERGEFECHT Auf Naboo randalieren die Roboter.

Alarm im Weltall! Die zwielichtige Handelsföderation belagert den Märchenplaneten Naboo und heckt ganz nebenbei ein fieses Komplott mit der dunklen Seite der Macht aus. Das ist ein Fall für Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn und den ehrwürdigen Mace Windu. Als einer dieser drei Jedi-Ritter lauft ihr durch zehn Levels und verprügelt Phantom-Roboter mit dem Laser-Schwert. Leider ist die isometrische Perspektive sehr gewöhnungsbedürftig und die Steuerung einen Hauch zu schwammig. Animations- und soundtechnisch ist der Titel aber erste Sahne.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:	Star Wars: Jedi Power Battles
Genre:	Action
Spieler:	1-2
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Passwort
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	10 Levels
Hersteller:	THQ
Sprache:	Deutsch
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 50,-
Internet:	www.thq.de

Grafik: 78%
Sound: 84%
Dauerspaß: 75%
Gesamtwertung: **77%**

TINY TOON ADVENTURES: WACKY STACKERS

Nach einigen Ausflügen in die Jump&Run-Sparte versuchen sich die Tiny Toons nun in einem Tetris-Verschnitt.

HAPS! Der tasmanische Teufel futtert die lila Eier vom Schirm.

Und das machen sie gar nicht mal schlecht. In *Wacky Stackers* sortiert ihr in einem Behälter anstelle der sonst üblichen Klötzchen herunterfallende, bunte Eier. Sobald vier oder mehr in einer Kette aneinander liegen, lösen sie sich auf und machen Platz für mehr. Besonders einfallsreich ist die Idee, dass, wenn ihr genügend Kombos erreicht habt, per Knopfdruck einer eurer Helden erscheint und eine bestimmte Eiersorte vom Screen kickt. Ein netter Zweispielermodus rundet das Vergnügen ab. Puzzle- und Toon-Fans werden bestimmt ihre Freude haben.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:	Tiny Toon Adv.: Wacky Stackers
Genre:	Puzzle
Spieler:	1-2
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Entfällt
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	45 Levels
Hersteller:	Swing!
Sprache:	Deutsch
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 50,-
Internet:	www.swing-games.de

Grafik: 72%
Sound: 76%
Dauerspaß: 80%
Gesamtwertung: **80%**

DEXTER'S LABORATORY

Superhirn Dexter hat dicke Probleme! Mal sehen, ob ihr ihm mit euren Zock-Skills helfen könnt ...

STRANGE Das Genie Dexter mag etwas komisch wirken.

Dexters Schwester Dee Dee will spielen und sucht sich dafür den Clone-a-matic aus. Was jetzt passiert, ist klar: Die Maschine klont das Schwesterchen und binnen kürzester Zeit wird Dexters Labor von unzähligen Dee Dees überrannt. Eure Aufgabe ist es nun, den ganzen Schlamassel in Ordnung zu bringen. Zum Glück dürft ihr auf ein riesiges Arsenal abgefahrener Gadgets zurückgreifen. In bester Action-Adventure-Manier gilt es, Schalter umzulegen, Items einzusetzen und Gegner auszuschalten. *Dexter's Laboratory* macht Spaß und fängt das Flair des Cartoon-Originals gut ein.

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel:	Dexter's Laboratory
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	70 Levels
Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Deutsch
Termin:	31. Januar
Preis:	Ca. € 50,-
Internet:	www.ubisoft.de

Grafik: 74%
Sound: 72%
Dauerspaß: 75%

Gesamtwertung: **73%**

DRIVEN

Sly feiert seinen GBA-Einstand mit einem soliden Lizenzspektakel. Gentlemen, please start your engines!

HÄ? Ist das jetzt Sylvester Stallone oder ist er es nicht?

In *Driven* steigt ihr in das Cockpit schnittiger Rennschlitten und liefert euch heiße Duelle mit der unliebsamen Konkurrenz. Ihr könnt ein paar schnelle Runden drehen oder verfolgt die Geschichte der Kinovorlage, indem ihr den Storymodus zockt. Das Renngeschehen wird euch in einer isometrischen Ansicht präsentiert und gibt sich rasant und schön flüssig. Die zahlreichen Spielmodi und vor allem die Möglichkeit, zu viert mit nur einem Modul um die Wette zu rasen, trösten ein bisschen über das etwas anspruchslose Bleifuß-Gameplay hinweg.

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel:	Driven
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
1-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Batterie
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	8+ Strecken
Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Deutsch
Termin:	31. Januar
Preis:	Ca. € 50,-
Internet:	www.ubisoft.de

Grafik: 72%
Sound: 71%
Dauerspaß: 70%

Gesamtwertung: **71%**

NBA JAM 2002

Selbst eingefleischte Fans der Funsport-Serie werden diesem Spiel wahrscheinlich einen Korb geben.

BE LIKE MIKE Selbst His Airness kann das Spiel nicht retten.

Bislang sind die Umsetzungen der SNES-Klassiker eigentlich immer gut gelungen. *NBA Jam 2002* ist leider eine Ausnahme. Grafik, Sound und Gameplay reichen bei weitem nicht an die Qualität des Oldies heran. Nachdem ihr euch für zwei der jeweils 140 NBA-Stars entschieden habt, nimmt das spielerische Debakel auf dem Court seinen Lauf. Aufgrund der abgehackten Animationen und der schwammigen Steuerung werden Pässe und Würfe zur Glückssache, von Steals ganz zu schweigen. Zwar bietet das Modul mit verschiedenen Modi Abwechslung, die fehlende Mehrspieler-Option macht aber alles zunichte.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel:	NBA Jam 2002
Genre:	Basketball
Spieler:	1
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Passwort
Schwierigkeitsgrad:	3 Spielstufen
Umfang:	6 Spielmodi
Hersteller:	Acclaim
Sprache:	Englisch
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 55,-
Internet:	www.acclaim.de

Grafik: 59%
Sound: 61%
Dauerspaß: 60%

Gesamtwertung: **54%**

POWERPUFF GIRLS: MOJO JOJO A-GO-GO

Die drei schrägen Powerpuff Girls geben sich jetzt in einem waschechten Shooter die Ehre.

ZISCH! Hier fliegen euch die Lasersalven um die Ohren!

Der fiese Mojo Jojo führt Böses im Schilde. Klar, dass die drei feschen Cartoon-Mädels etwas dagegen haben. Also machen sie sich auf, um die Robo-Armee des wahnsinnigen Schurken zu Klump zu ballern. Das Gameplay überrascht, denn einen reinrassigen Shooter hätten wir nun wirklich nicht erwartet. Per L-Taste könnt ihr zwischen euren Girlies hin- und herwechseln, um die Stärken der einzelnen Chicks zu nutzen. Das horizontal scrollende Spielgeschehen gefällt durch zahlreiche Power-ups. Leider leidet das Ganze an dem monotonen Gameplay, welches wirklich nur jüngere Shooter-Fans auf Dauer fesseln dürfte.

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel:	Powerpuff Girls: Mojo Jojo A-Go-Go
Genre:	Action
Spieler:	1-3
1-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Speichern:	Entfällt
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Umfang:	7 Levels
Hersteller:	Ubi Soft
Sprache:	Deutsch
Termin:	31. Januar
Preis:	Ca. € 50,-
Internet:	www.ubisoft.de

Grafik: 70%
Sound: 69%
Dauerspaß: 67%

Gesamtwertung: **68%**

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort: Leserbriefe •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth E-MAIL: nzone@computec.de

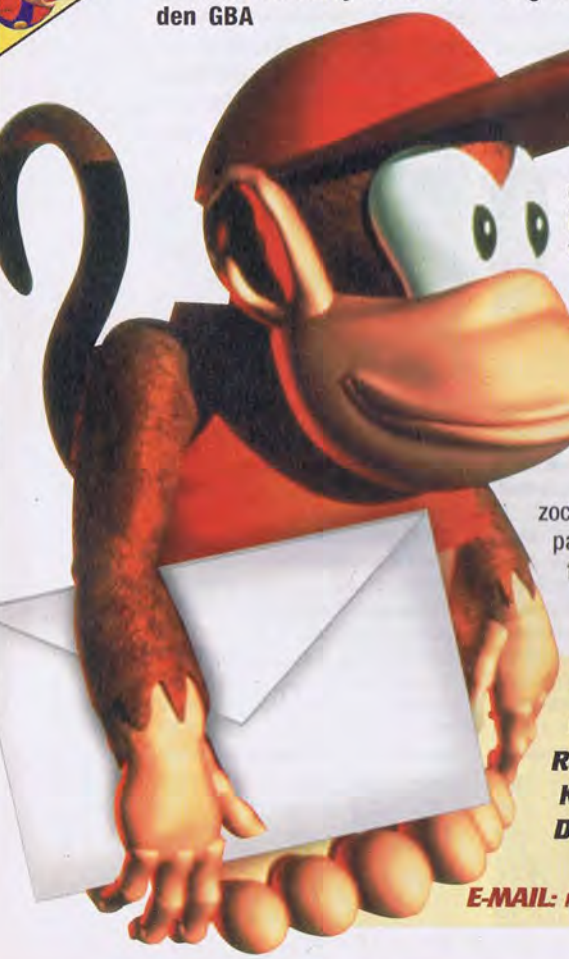
Wie immer könnt ihr euch auch unter der Internetadresse **www.n-zone.de** *im Chat oder in einem der Foren mit anderen Nintendo-Fans und der N-Zone-Crew austauschen.*

PS2 goes GBA

Ich habe ein paar Fragen an euch: Was ist zurzeit das beste GBA-Spiel?
Wird es PlayStation-2-Spiele wie *Final Fantasy X*, *Metal Gear Solid 2*, *Gran Turismo 3*, *Smuggler's Run 2*, *Twisted Metal Black* und *GTA 3* auch für den GBA geben? *Metal Gear Solid 1* gab es ja schon auf GBC! Ist es sinnvoll, die japanische Version des GCN zu kaufen?
Wie habt ihr *Harry Potter* für den GBA bewertet? Wird *Ecks vs. Sever* ein gutes Spiel werden?

N-ZONE Dann wollen wir gleich mal loslegen. Es gibt kein „bestes" GBA-Spiel. Dies hängt wirklich von deinen persönlichen Vorlieben ab. Ahmet findet etwa, dass *Tactics Ogre* der ultimative GBA-Titel ist. Jens hingegen kann mit rundenbasierten Strategie-Games gar nichts anfangen und daddelt fleißig *Castlevania: Circle of the Moon*. Zu den PS2-Games: Sicher werden einige erfolgreiche PS2-Games auch ihren Weg auf den GBA finden. Wann genau das sein wird, ob deine Favoriten dabei sind und wie die Games dann aussehen werden, ist aber noch nicht klar. ;-) Einen japanischen GameCube zu kaufen, hat seine Vor- und Nachteile. Man kann alle Games schon viel eher zocken, da die Spiele in Japan und den USA meist früher erscheinen. Durch einen einfach durchführbaren Eingriff lassen sich auch US-Games auf dem japanischen Cube daddeln. Andererseits ist noch nicht geklärt, ob du deine Importkonsole so umbauen kannst, dass auch PAL-Spiele laufen. Des Weiteren darfst du nicht vergessen, dass Importspiele in der Regel sehr viel teurer sind als PAL-Versionen. *Harry Potter* für den GBA haben wir mit 63 % bewertet und *Ecks vs. Sever* ist in der Tat ein gutes Spiel!

Fabian (Nachname unbekannt)



Schickt eure Briefe an:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort: Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 FÜRTH
E-MAIL: nzone@computec.de

Zelda-Verwirrung

Endlich komme ich mal dazu, einen Leserbrief an euch zu verfassen. Ich gehöre wahrscheinlich zu den wenigen, die das Cell-Shading-Design des GameCube-*Zelda* cool fanden. Jetzt habe ich gelesen, dass man bei Nintendo über eine Änderung der Grafik nachdenkt. Es sollen sich so viele Fans über den Comic-Look beschwert haben, dass man sich jetzt auf einen erwachseneren Look festgelegt hat. Ich finde das sehr schade, denn gerade dieser Comic-Look passt meiner Meinung nach perfekt zu einem *Zelda*-Spiel. Wie denkt ihr darüber?

N-ZONE Tja, wir haben natürlich von diesem Gerücht gehört. Um ehrlich zu sein, gefiel uns der Cell-Shading-Look auch sehr gut. Doch wenn man bedenkt, dass alleine wir schon locker hundert Briefe von erzürnten *Zelda*-Fans erhalten haben, dann wollen wir gar nicht daran denken, wie viele Protest-Schreiben bei Nintendo selbst eingegangen sind. ;-) Im Endeffekt ist es uns aber egal, ob das Game im Comic-Look oder im erwachsenen Outfit daherkommt. Solange der Spielspaß passt, ist uns der Grafikstil eigentlich wurst!

Theo Salger

Harry Potter nervt!

Ich kann nicht mehr. Seit dieser blöde Harry-Potter-Film in den Kinos läuft, scheint es nur noch ein Thema zu geben: HARRY POTTER! Das ist ja noch schlimmer als der Pokémon-Hype! Wenigstens in der N-Zone wird man nicht von Harry-Potter-Artikeln erschlagen. Was haltet ihr denn von Harry Potter?

N-ZONE Na ja, wir sind da eher tolerant. Jedem das Seine, oder nicht? Mit Pokémon kann man Harry Potter aber kaum vergleichen. Alleine die Spielspaßwertungen für die Games sprechen Bände. Während Pokémon-Spiele meist über die 90-%-Hürde springen, stellt zum Beispiel *Harry Potter und der Stein der Weisen* (GBA) mit 63 % nicht gerade ein Meisterwerk dar. Trotzdem führt das Spiel die Charts an und verkauft sich phänomenal. Ein weiterer Beweis dafür, dass eine zugkräftige Lizenz wichtiger ist als gutes Gameplay?

Robin Karl

Schummelei & Nostalgie

Euer Magazin ist Spitzenklasse! Lob kriegt ihr bestimmt mehr als genug, also komme ich gleich zu meinen zwei Fragen: 1. Ich hab im Internet gelesen, dass *Super Mario Advance 2 Ende 2001* erscheint,

aber ihr sagt Anfang 2002. Wann wird *Super Mario Advance 2* in Europa denn nun wirklich erscheinen? 2. Gibt es eigentlich ein GBA-Schummelmodul? Wenn ja, wo könnte man so was kriegen? Habt ihr eigentlich noch irgendwo ein SNES oder gar ein NES in euer Redaktion stehen?

N-ZONE Lob kann man gar nicht genug kriegen! ;-) 1. In Japan ist Super *Mario Advance 2* im Dezember erschienen. In Europa erscheint der GBA-Knaller dann auch in Europa. 2. Auch für den GBA gibt es Cheat-Module wie den X-Ploder oder das Action Replay. Diese solltest du eigentlich überall kriegen, wo GBA-Zubehör erhältlich ist. Wir haben natürlich ein SuperNES und NES bei uns rumstehen. Bei Ahmet liegt sogar ein japanisches Famicom in der Schreibtisch-Schublade, falls ihn das Retro-Fieber packt!

René Michels

GameCube-Fragen

Ich wollte mal fragen, ob ihr wisst, wann der GameCube in Deutschland rauskommt.
Ich habe gehört, dass bei einer offiziellen Pressekonferenz beschlossen wurde, dass der GameCube am 1. Februar 2002 in 16 europäischen Ländern (auch Deutschland) rauskommen soll. Stimmt das? Was haltet ihr denn so vom GameCube? Ihr habt ja das Glück, mit dem Würfel schon spielen zu dürfen. Hat er eine Chance gegen die PS2 und die Xbox und wie liegt der Controller in der Hand?

N-ZONE Tja, wie so oft sollte man solche Gerüchte nicht immer für bare Münze nehmen. Nintendo hat noch immer keinen definitiven Termin bestätigt. Allerdings spricht alles für einen März-Release. Wir halten den GameCube für eine tolle und vor allem sehr leistungsfähige Hardware. Gegen die PS2 oder die Xbox hat der Cube sicherlich eine Chance. Der PS2 ist der Cube ja schon technisch ziemlich überlegen. Dies hat aber alles nichts zu sagen, denn im Endeffekt entscheiden nur die Spiele. Je mehr hochwertige Software für eine Konsole erscheint, umso größer die Erfolgschancen. Zum Controller: Unserer Meinung nach ist der Controller konkurrenzlos gut. Er liegt toll in der Hand und das gesamte Design wirkt unglaublich durchdacht. Ein wirklich dickes Lob an Nintendo!

SSJ3GokuKiel@aol.com

Dragon Ball

Erst einmal ein Lob auf eure Zeitung, find ich voll cool, weil ihr so viel über den GameCube schreibt und zu dem hab ich auch ein paar Fragen. Welche Altersgruppe wird der GameCube denn ansprechen? Frage Nummer 2: Könnt ihr mir sagen, welche Launch-Titel es wahrscheinlich beim Start in Deutschland geben wird. Nun hab ich noch 'ne Frage zu den Game-Boy-Spielen von *Dragon Ball*. Ihr habt in eurer letzten Ausgabe geschrieben, dass es zwei Stück gibt. Wisst ihr, wo man sie kaufen kann und wie viel sie kosten?

N-ZONE Auch dir ein dickes Dankeschön für die Blumen! Der GameCube an sich ist nicht auf eine bestimmte Zielgruppe zugeschnitten. Sicherlich gibt es eine Menge Games, die ein jüngeres Publikum ansprechen, aber Titel wie etwa *Resident Evil* und *Eternal Darkness* zielen auf eine ältere Käuferschicht. Unserer Meinung nach dürfte eigentlich jeder mit Nintendos Wunderwürfel glücklich werden. Wir nehmen an, dass es zum Europa-Launch ungefähr dasselbe Line-up geben dürfte wie zum USA-Start. Die *Dragon Ball*-Games wirst du nur sehr schwer beschaffen können. Die beiden Module solltest du am ehesten bei einem Händler finden können, der auch ältere Import-Games anbietet. Der Preis lässt deswegen auch nicht genau schätzen. Zollgebühren und hohe Versandkosten sorgen oft dafür, dass selbst ein Game-Boy-Spiel mit 50 Euro zu Buche schlägt! Vielleicht solltest du einfach ein bisschen warten, denn schon in wenigen Monaten erscheint der erste Dragon Ball-Titel für den GBA: *Dragon Ball Z: The Legacy of Goku*!

Michi Erhard

N-ZONE ZEUGNIS

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!
Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht:
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
GameCube	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Dreamcast	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

5. Folgende Rubriken interessieren mich:
❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Hast du schon die Internetseite der N-Zone (www.n-zone.de) besucht?
❑ Ja ❑ Nein

7. Welche Art von Sammelkarten wünscht Du dir am meisten?
❑ Tipps & Tricks
❑ Star-Parade der bekanntesten Videospiel-Charaktere
❑ Die Geschichte der Nintendo-Konsolen
❑ Der Gamecube im Detail
❑ Andere: _____

8. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Angespielt: Turok Evolution	___	❑	❑	❑
Angespielt: ISS 2	___	❑	❑	❑
Angespielt: Soul Calibur 2	___	❑	❑	❑
Angespielt: Rune	___	❑	❑	❑
Angespielt: Tony Hawk 3	___	❑	❑	❑
Test: Sonic Adv. 2 Battle	___	❑	❑	❑
Test: Tarzan Untamed	___	❑	❑	❑
Test: Universal Studios	___	❑	❑	❑
Test: Advance Wars	___	❑	❑	❑
Test: Tekken Advance	___	❑	❑	❑
Test: Super Mario Adv. 2	___	❑	❑	❑
Test: Sonic Advance	___	❑	❑	❑
Poster: Turok Evolution	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Sammelkarte Starparade Link	___	❑	❑	❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 02/2002)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-Zone ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 02 • Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Geschickt oder nicht?

Ich hätte da ein paar Fragen im Bezug auf den GameCube. 1. Kann es sein, dass man beim GameCube auch die N64-Controller anschließen kann, denn die Controller haben doch irgendwie genau den gleichen Anschluss, oder? 2. Wann wird der GameCube in Europa rauskommen? 3. Liegt der Preis wirklich zwischen 500 und 600 Mark? 4. Noch eine Frage zum guten alten N64: Werden in Europa noch Spiele für das N64 rauskommen? 5. Bitte druckt diese E-Mail ab. Ich habe sicher schon zehn Briefe an euch geschickt und keiner wurde abgeschickt!

N-ZONE 1. Die N64-Controller sind leider nicht mit dem GameCube kompatibel. 2. Wie bereits erwähnt, gehen wir von einem März-Launch aus. 3. Der Preis wird bei ca. 230 Euro liegen, was wirklich relativ günstig ist. 4. Leider sieht es ganz so aus, als würde in Europa kein weiteres N64-Game erscheinen. 5. Hättest du die Briefe abgeschickt, die du abgeschickt hast, dann hätten wir sie auch erhalten! ;-)

Patrick Troxler

Bond goes Nintendo!

Ich hab da eine Frage: Wird es auf GBA und GameCube auch James Bond (007) geben?

N-ZONE Auf jeden Fall! Electronic Arts hat offiziell bestätigt, dass der Titel *Agent im Kreuzfeuer* auch für den GameCube umgesetzt wird. Es dürfte außerdem nur eine Frage der Zeit sein, bis James Bond auch auf dem GBA für das Gute kämpft.

Wolf-Garrit Scholle

Locker bleiben!

Mir ist in letzter Zeit aufgefallen, dass immer mehr verbohrte Konsolen-Fans Konkurrenzsysteme schlecht machen. Da schimpft ein N64-Fan über Sony und ein PS2-Besitzer zieht über den GameCube her. Mir geht das auf die Nerven und irgendwie erinnert mich das Ganze an einen Kindergarten. Neulich meinte ein Schulkamerad von mir, dass der GameCube technisch veraltet ist und die PlayStation 2 viel mehr drauf hat. Ich hab ihm dann gesagt, dass mir das total egal ist. Ich hab nämlich jede Konsole zu Hause!

N-ZONE Dieses Problem gibt es ja wirklich schon seit Jahren. Jeder findet das System am besten, das er selbst besitzt. Leider gibt es nur sehr wenige Spielefans, die da etwas toleranter sind. Im Endeffekt ist es doch egal, welches System – solange die Spiele gut sind, macht es keinen Unterschied, ob Sega, Sony, Microsoft oder Nintendo draufsteht. Allerdings möchten wir eines richtig stellen: Der GameCube ist technisch um einiges leistungsstärker als die PS2!

Klaus Fischer

Wario forever!

Ich habe mir endlich *Wario Land 4* für den GBA gekauft und bin einfach nur begeistert. In eurem Test habt ihr wirklich nicht übertrieben, denn für mich ist es der Hit des Jahres! Wisst ihr irgendwas über einen geplanten Nachfolger? Wird es eine GameCube-Fassung geben? Schon mal vielen Dank für die Antworten!

N-ZONE Da sieht man mal wieder, dass N-Zone-Tests immer ins Schwarze treffen! Nintendo hat zwar noch nichts über einen möglichen Nachfolger berichtet, aber man kann davon ausgehen, dass dieser kommen wird. Vor 2003 dürfte dies aber nicht der Fall sein. Über ein *Wario Land* für den GameCube würden wir uns auch sehr freuen, doch hierzu gibt es absolut keine Fakten. Wenn wir es uns ganz fest wünschen, klappt es ja vielleicht ...

Peter Freiß

Mobile Ländersperre?

Ich würde mir gerne *Tekken Advance* als Importspiel bestellen und möchte von euch wissen, ob man überhaupt japanische Game-Boy-Advance-Spiele auf einem deutschen Game Boy Advance spielen kann und ob ich bei dem Spiel die Sprache auf Englisch umstellen kann.
PS: Macht weiter so!!!

N-ZONE Glücklicherweise gibt es beim GBA keine „Ländersperre". Du kannst bedenkenlos zugreifen, wenn du den Europa-Release nicht mehr abwarten willst. Allerdings gibt es bei *Tekken Advance* keine Funktion, um die Sprache zu verstellen. Dies ist aber sowieso nicht notwendig, da die Optionen in Englisch gehalten sind. Lediglich die Move-Listen der Kämpfer sind japanisch.

Olaf Seifert

Fünf dumme Fragen

Hallo und ein frohes neues Jahr! Da ihr diesen Brief sowieso nicht abdruckt, stelle ich euch einfach mal fünf dumme Fragen. 1. Wieso hat Ahmet keine Haare auf dem Kopf? 2. Was haltet ihr vom Euro? 3. Wieso schreibt Hans Ippisch keine Artikel in der N-Zone? 4. Was findet ihr besser: Burger King oder McDonald's? 5. Gibt es ein Leben nach dem Tod?

N-ZONE Ha! Wir haben ihn doch abgedruckt! 1. Er ist Meister-Proper-Fan. 2. Wir finden den Euro gut, weil es dann immer aussieht, als hätte man nur noch halb so viel Minus auf dem Konto! 3. Weil er genug damit zu tun hat, uns zum schreiben zu animieren! ;-) 4. McDonald's! 5. Auf jeden Fall! Nach Redaktionsschluss geht es bei uns erst so richtig ab!

Armin Hilke

WWW.N-ZONE.DE

FORUMS-GEFLÜSTER

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-Zone-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Der interessanteste Beitrag erscheint hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Beitrag des Monats von Forums-User „homeboy3000":

Liebe Cube-Fans,
ich hatte zwar schon fest vor, mir den Cube zu kaufen, aber jetzt komme ich ins Zweifeln. Ich meine, keiner der Titel im N-Zone-Lexikon, die im nächsten Jahr bei uns rauskommen, sprechen mich sonderlich an. Natürlich gibt es da ja Super Smash Brothers Melee, aber wird das alleine reichen? Die Japaner und Amerikaner bekommen voll die fetten Titel spendiert und was kriegen wir? Zudem stehen immer noch nicht der Preis, die Launchtitel oder überhaupt der Termin fest. Ich hoffe, Nintendo macht Spaß und kündigt im Januar den Termin und megageile Hammertitel für Europa an. Ich wollte euch fragen, ob es feststeht, dass Mario Kart für den Würfel rauskommt, denn das könnte mich noch zum Kauf verleiten. Noch eine Frage zu Mario Kart: Kann man den GBA mit MK: Super Circuit anschließen und vielleicht neue Fahrer kriegen?

N-ZONE Aber hallo! *Rogue Leader*, *Tony Hawk*, *Pikmin*, *Luigi's Mansion* und *Waverace* sind nur ein kleiner Auszug aus der Liste der Games, die dieses Jahr erscheinen. Alleine für diese Titel lohnt sich unserer Meinung nach die Anschaffung des Cubes. *Mario Kart* wurde ja auch schon fest angekündigt und wir gehen davon aus, dass die GBA-Fassung mit der GameCube-Version kompatibel sein wird.

TOLLER BEITRAG In unserem Forum könnt ihr euch mit anderen N-Zone-Lesern und der Redaktion austauschen.

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potenzielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt € 3,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

Mit € 3,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Achtung! Aus Platzgründen konnten leider nicht alle Kleinanzeigen abgedruckt werden. Dies holen wir in der nächsten Ausgabe nach!

NINTENDO 64

Suche alte Nintendo-64-Spiele, ruft an unter Tel. 02131/2913495 (werktags erst ab 16 Uhr)

FAIRPLAY GAMES – Computer- & Videospiele-Versand Tel.: 034204/37842, Fax: 034204/37843 E-Mail: vertrieb@fairplaygames.de

SUCHE NINTENDO 64

Ich suche ganz hyper-turbo-super-mega-dringend Rush 1 für Nintendo 64, meldet euch bei Axel. Tel.: 0661/46835 PS: Dringend, sehr dringend!

Ich suche auf den Nintendo 64 Harvest Moon, suche auf GBC Harvest Moon, Michael Wolfschläger, Wiesenstr. 17, A-9463 Oberried

Achtung, suche S. Mario 64, wenn es geht, unter 30,- DM. Tel.: 0160/2291023

Wer gibt mir umsonst oder für wenig Geld das Auflösungsbuch von Super Mario 64 ab? Tel.: 0177/7188232

Suche Lösungsheft Zelda Ocarina of Time, Jan Friedrich, Tel.: 03475/696498

Suche das N64-Spiel Perfect Dark, zahle gut, ruft doch einfach an! Tel.: 07254/71209 verlangt Patrik, 14-19 Uhr

VERKAUFE NINTENDO 64

Perfect Dark, Ego-Shooter, Star Wars: Battle for Naboo, Zelda Majora's Mask zu je 50,- DM und F-Zero für GBA für 40,- DM. Tel.: 07066/8343

Verk. N64 + 4 Contr. + Exp. Pak, 2 Rumble Pak, Lenkr., Transf. P., 1 Memory Card, 16 Spiele für 950,- DM. Tel.: 034205/87084 ab 16 Uhr o. m.deckwer@web.de, Markus

Verk. ISS 98 und Mario Kart 64 für je 30,- DM, Turok Rage Wars für 40,- DM, GB-Spiele: Kirby 2, NBA 96 je 20,- DM. Pierre Müller, Bismarkstr. 6, 23879 Mölln

Verk. N64 + Contr. Pak + Rumb. Pak, Exp. Pak, 4 Controller, 16 Spiele (Perf. Dark, DK 64, Mario Kart, Tony Hawk, WWF No Mercy usw.) für 800,- DM. Tel.: 02862/1408, Martin

Verk. N64 mit 18 Spielen, u. a. Zelda 1+2, Turok 2, Mario 64, Shadow Man, 3 Controller, 1 Memory Card, 1 Rumble Pak für VB 950,- DM. Tel.: 08538/911070

Nintendo-64-Spiele: Mario Kart, Zelda 1+2 + Spieleber., Donkey Kong, Bomberman, Pok. Stad. + Sp.-ber., Star Wars Racer, Mar. Party 2, Banjo-Kazooie. Tel.: 06233/64481

Nint. 64 + 2 Controller, 2 Transfer Paks, 2 Rumble P., 1 Exp. Pak + 10 Spiele: Mario Kart, Zelda 1+2 + Spieleberater, Donkey Kong. Tel.: 06233/64481

Verk. N64, 10 Games, 3 Controller, Antennenkabel, VB 430,- DM, habe auch viele GB-Games. Tel.: 09391/8812, rose11@web.de fragt nach Loraine

N64-Konsole, 3 Joypads, Expansion, Rumble und Controller Pak, 5 Spiele, alles in Original-Verpackung zum Sammeln nur 190,- DM. Tel.: 0175/5679051

Verkaufe N64, 2 Contr., Contr. Pak, Exp. Pak, Verlängerungskabel, Pokém. Snap m. Heft, Mario Party, WCW/NWO WT., ISS 64, Zelda MM, Mario Kart (alles m. Anleitung u. Verpackung) nur 390,- DM VB, verkaufe auch noch PC-Spiele (Sims, Pharao, Evil-Isl. usw.). Tel.: 02684/8855

12 N64-Spiele, u. a. Rayman 2, WWF no Mercy, Donkey Kong, Lylat Wars u. v. m. Preis verhandelbar. Nachmittags: 06461/5839

N64, 3 Controller, 21 Spiele, Expansion Pak, Transfer Pak, Controller Pak, VB 900,- DM. Lenkrad. Tel.: 0911/7360727

Konsole mit Expansion Pak, Controller mit Vibrator Pak u. 1 MB Speicher + Xploder 64 Blaze (Cheat), Top-Zustand, zus. 200,- DM. Tel.: 08821/57648 Chris

Verkaufe 16 Nintendo 64-Spiele, auch einzeln, Preis nach Vereinbarung, ruft an unter Tel.: 07263/3699 fragt nach Simon!

Verk. N64: 2 Contr., 1 Memory Card, Rumble Pak, 13 Spiele: Zelda 1, Banjo-Kazooie, Kampfspiel, Extreme G, Sub-Zero, Mario Kart, Diddy Kong Racing, Goemon ..., VB 850,- DM komplett, auch einzeln. Tel.: 0170/4147870

Verk. N64 mit 20 Spielen und 2 Controller (blau u. grün) bzw. Lenkrad u. Gaspedal und 1 Controller Pak auf VB 900,- DM. Tel.: 03745/222435

Verkaufe 17 gut erhaltene PS-Spiele (FF 9, Driver 2 etc.) + 2 Memory Cards, Sony Multi Tap und Xploder-FX, Preis 125,- Euro. Tel.: 02838/989906

Hi, ich verkaufe Turok II für 30,- DM und Pokémon Stadium mit Transfer Pak für 60,- DM. Tel.: 02763/7329, meldet euch bei Jens

Glover 20,- €, Pokémon Rot + Spb. 20,- €, Gold 25,- €, alles mit Anl. + Verp., Holy M. Century 15,- €, ohne Anl. SMS an: 0175/8971804, Sandra Tel.: 06824/7444

Stop! Alles billig, alles gut erhalten, verkaufe N64 für 50,- DM und Spiele (Winback, Army Men, Zelda 1/2, SW Racer, P. Stadium 1 ...) je Spiel 30,- DM. Tel.: 05137/121053

FAIRPLAY GAMES – Computer- & Videospiele-Versand Tel: 034204/37842, Fax: 034204/37843 E-Mail: vertrieb@fairplaygames.de

Verk. N64 + 2 Controller + Exp. Pak + Controller Pak + 14 Spiele, z. B. Zelda + Tony Hawk 2 für 850,- DM. Tel.: 034604/22192 Stefan

Verk. Pokémon Snap 60,- DM, suche Zelda Ocarina of Time od. Rayman 2. Tel.: 06623/42365 fragt nach Fabian

Verkaufe N64 mit 8 Spielen, 2 Controller, Rumble Pak und Controller P., z. B. Zelda MM, Tony Hawk 1 und viele mehr, ruft an! Tel.: 08131/93874 Andi

Verkaufe Pokémon-Karten ca. 1.000 Stück, Preisliste gibt es unter der Mailadresse schnidl@schneider-freiburg.de

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche N64 + 2 Controller, Memory Card, Exp. Pak + 10 Spiele. z. B. ISS 2000, T.W.I.N.E., DK64, Zelda gegen PS2 + 2 Controller + 3-4 Spiele. Tel.: 02562/23724

Tausche Pokémon Stadium + Transfer Pak + Clayfighter 63 1/3 bzw. Holy Magic Century gegen Smash Brothers + Lylat Wars. Tel.: 07576/7426 Alexander

Hi – suche Zelda Majora's Mask + Expansion Pak, tausche gegen Super Mario, Mario Kart und Gex ETG, fragt nach Andreas. Tel.: 02568/1681 ab 15 Uhr

T. Conker, ISS 98, Zelda, B. Hero, suche DK, Jet Force Gemini, T.W.I.N.E., C&C, Star Craft, WWF no Mercy, Star Wars, Kampfspiel. Tel.: 037322/40627 Benjamin

Tausche Sabre-Riders-Folgen auf VHS gegen die neuesten N64-Spiele, meldet euch unter 0043/537271500 (Österreich) oder h.graf@tirol.com

Mario Party u. Pokémon Snap gegen Pokémon Gold u. Silber, es geht auch nur ein Spiel. Tel.: 02263/2658

SUPER NINTENDO

SUCHE SUPER NINTENDO

Ich suche North vs. South und Rollenspiele, zahle 15,- bis 25,- DM, ruft an unter 040/6411228 fragt nach Benjamin

Suche für SNES Zelda oder DK für SNES, ruft an unter Tel./Fax: 0221/892695 E-Mail: christian-paetzold@web.de, Preis VB

NES-Spiele, Beetlejuice, C. Spacehead, Faria, Adv. Quest, Troll, Gargoyle, S. Quest, für SNES: Game Genie, tausche auch. Tel.: 0171/9686851 Joachim

Suche Sim City für den SNES, nur PAL-Version Tel.: 08761/5786 oder 0179/4061219 ab 17 Uhr, Thomas

Ich suche Chrono Trigger oder LUFIA für Super Nintendo Timo Lessing, Obere Schildwache 9, 38640 Goslar

Suche die Lösungsbücher von: Donkey Kong 1, 2 und 3, Super Mario World 1 und 2, schreibt an: Ann-Katrin Schiweck, Hauptstr. 8, 48351 Alverskirchen

Suche Secret of Evermore + Verpackung + Anleitung, außerdem suche ich Verpackung + Anleitung von Secret of Mana. Tel.: 04151/5438 fragt nach Felix

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Paladin's Quest, Zelda, Soul Blazer, Secret of Mana, Star Trek, Chuck Rock, NES/SNES-Spiele: Kid Karus, Ufouria. Tel.: 0171/9686851 Joachim

Verk. SNES mit 10 Spielen, 1 Controller für 200,- DM und N-Zone-Ausgaben ab Nr. 3, Liste mit Rückporto anfordern! Tel.: 07522/8994 Emre, ihr könnt mit mir handeln

SNES-Sammlung, ca. 70 Spiele, 35,- DM bis 59,- DM NES + 4 Spiele 120,- DM, Master System + 20 Spiele 150,- DM, N64-Siele zu verk. o. tauschen, habe auch PSX- + GB-Spiele. Tel.: 02553/6959

GAME BOY ADVANCE

SUCHE GAME BOY ADVANCE

Ich suche einen Game Boy Advance in Lila, ruft an unter 0814/125775 und fragt nach Stefan

VERKAUFE GAME BOY ADVANCE

Verkaufe Game Boy Adv. incl. Mario für 290,- DM, SMS oder Anruf (nach 16 Uhr): Tel. 0174/5686564

Verkaufe GBA mit 2 Spielen: Tony Hawk's und Rayman Advance (Tony Hawk's Pro Skater 2), Preis zw. 350,- und 400,- DM. SMS: 0174/7489418 ab 15 Uhr

Verkaufe Game Boy Advance mit Super Mario Advance für 200,- DM, noch sehr neu! Tel.: 05331/45209

Verkaufe GBA-Spiele für 50,- DM pro Stück, Mario Kart, Bomberman, Castlevania, F-Zero, Tony Hawk's Pro Skater 2, fragt nach Waldemar. Tel.: 07461/75513

GBA + F-Zero + Schild 150,- €, Pkmn: Rot + Blau + SB 25,- €, Silber 20,- €, Gold 20,- €, SNES: Terranigma, Secret of Mana, LUFIA je 15,- €, (fast) alles mit Verp. Tel.: 040/67942559 Erol

GBA ½ Jahr, Tasche, 2 Akkus, 5 Spiele GBA (F-Zero, Castlev., Rayman, Wario, Mario) + 2 GBC (Tetris, Ai + D), VHB 600,- DM (306,31 €) Tel.: 03671/615320 o. 0172/8783953

TAUSCHE GAME BOY ADVANCE

Ich tausche Rayman Advance und Mario Advance gegen Bomberman Advance. Interesse? Dann ruf an! Tel.: 03328/331696 fragt nach Armin, nach 15 Uhr

Tausche Tony Hawk's Pro Skater 2 gegen Mario Kart. Tel.: 069/59794965 fragt nach Jon

GAME BOY

Verkaufe Final Fantasy 3 für Game Boy für 85,- DM, Uwe. Tel.: 0381/7680696

4 Spiele N64: Sup. Zero, Nagano, Aerofighter Assault, Rugrats, je 40,- DM, 3 Spiele Game Boy: Turtles 2+3, Jurassic Park 2 je 10,- DM. Tel.: 09421/2571 ab 18 Uhr

Hi Leute, suche GBC, am liebsten grün o. blau, Angebote per SMS 0162/4662439 o. per Mail: amy@surfeu.de PS: Gut erhaltene Spiele bis 35,- DM

Verk. Poké Pinball 30,- DM, Pokedex 25,- DM, Achtung, auch Celebi 7,- DM u. Pokémon Grün (US-Version)!!! VHB, tausche auch gegen GB-Printer. Tel.: 09197/697981

SUCHE GAME BOY

Suche DBZ Rival Tono Deu, DBZ Hyper Dimension und Final Fantasy Saga Sis V, tausche es gegen Final Fantasy, Legen II + Metroid II. Tel.: Hamburg/64220626

Suche Zelda DX für GTBC, zahle 30,- bis 35,- DM, tausche auch gegen Mario Bros. Deluxe, Mario Land 2, Turtles 2 oder DKR 2. Tel.: 0160/98314220

Suche günstigen Game Boy Color. Tel.: 0231/5892631

VERKAUFE GAME BOY

Ich verkaufe oder tausche die Gelbe und die Blaue Edition gegen die Goldene Edition, verk. auch G. u. Blaue Edition für je 35,- DM. Tel.: 036332/21674 oder 0175/9115438

Dragon Warrior 3 (US) 100,- DM, Kirby Tilt'n Tumble (jap.) 50,- DM, GBA: Wario Advance (jap.) 60,- DM, Andreas, ab 17 Uhr. Tel.: 07951/469214

Verkaufe Game Boy Color mit Zubehör für 100,- DM. Tel.: 09208/1463

Lylat Wars 25,- DM, Blast Corps 25,- DM, Buck Bumble 45,- DM, Mario Party 2 50,- DM, Banjo-Tooie 50,- DM, Game Boy: 1 Game Boy mit 3 Spielen für 65,- DM, alles Verhandlungspreis. Tel.: 09497/6275

Verk. Asterix und Obelix, Star Wars Yoda Stories, Conker's Pocket Tales und Pokémon Gelbe Edition (alles gut erhalten), je Spiel 40,- DM. Tel.: 06233/64481

Dragon Quest Warrior Monster 2 US-Version 90,- DM. Tel.: 0521/1438786

Game-Boy-Advance-Spiele: Super Mario Advance, Bomberman Tournament, Tony Hawk's Pro Skater 2, je Spiel 70,- DM. Tel.: 0171/7062246

Heroes of Might and Magic, Hype the Time Quest je 35,- DM, Tetris DX, Attacke vom Mars je 20,- DM + Porto, alles komplett und fast neu. Tel.: 06174/968157

Fairplay Games – Computer- und Videospiele-Versand Tel.: 034204/37842 E-Mail: vertrieb@fairplaygames.de

Pokémon Rote, Blaue, Silberne, Goldene Edition für je 30,- DM, mit Spieleb. für 50,- DM und N64 F1 WGP + V-Rally 99 für je 35,- DM. Tel.: 02684/5775

Game Boy Color mit Tennis, King of the Ring, Mickey Maus, Mario DX, Zelda DX und Tetris für 180,- DM, fast wie neu! Meldet euch unter: 0174/2765802

CLUBS

Suche Mitglieder für meinen Club „Nintendos World Academy", kurz: NWA, es gibt monatlich eine Clubzeitschrift + Extra und Gewinnspiele, Club-Beitrag ist monatlich 30,- Ös, Raphaela Edelbauer, Haptstr. 31, A-2371 Hinterbrühl svedsee@yline.com

Ich, Maron, suche mit Fin noch 4 Mitgl. (Miako, Chiaki, Jamato, Axes) für unseren Jeannedark-C. Schreibt an: Maron Mandel, Birkwitzerstr. 81, 01796 Pirna

Ich suche noch Mitglieder für meinen Harvest-Moon-Club, habt ihr das PS- oder GBC-Spiel und seid begeistert davon, tretet für 2,- DM im Monat ein! Stephanie Götz, Aufseßstr. 5, 91052 Erlangen

Suche nach Mitgliedern für meinen Raicunew-Mail-Club, hier findet jeder einen netten Freund und alle 2 Wochen gibt's Homepage-News! Schreibt an: saskia.hentschel@hamburg.de für weitere Infos

Wir suchen Mitglieder für unseren AlphaClub, schreibt an Matthias und Meik, E-Mail: alphaclub@uboot.com oder per Fax: 0121/2518534098

SONSTIGES

Hi, ich (Maron, 13) suche einen süßen Chiaki (13-15) zum Briefeschreiben, schreibt an: Maron Mandel, Birkwitzerstr. 81, 01796 Pirna, bitte m. Foto + 1,10 DM

Suche Brieffreund im Alter v. 11 bis 14 Jahren, beantworte 100% jeden Brief, ich selbst bin 11 Jahre und heiße Marco. Marco Milter, Dodbi 193, 30177 Hann. Tel.: 0511/6965618

Verkaufe 1.000 Pokémon Karten für nur 200,- DM und Pokémon Pinball für 40,- DM (alle GB). Tel.: 0172/4423539 am besten 14-18 Uhr

Die ganze Welt der Videospiele auf deinem Handy? Einfach die 0172/227744 anrufen, 1 drücken und dann die 90005158 ! www.lucky-players.de

Die besten Handysprüche aufs Handy oder deinen Schatz grüßen? Einfach die 0172/227744 anrufen, 1 drücken und dann 90022656 ! www.lucky-players.de

SUCHE SONSTIGES

Suche funktionsfähige Nintendo-(NES-)Konsole, aber auch defekte, Raum Hannover. Tel.: 05108/1238 20-23 Uhr

Suche nette Brieffreunde, die pokémonsüchtig sind, Alter egal! Tausche auch Pokémon-Karten, habe 400 Stück, Sabrina Exner, Christopherstr. 2, 86956 Schongau

Suche Pokémon Rot für 20,- DM, ich tausche auch Pokémon-Karten aller Art. Tel.: 07654/77011 meldet euch bei Heike, ab 15 Uhr

Verk. für N64 Earth Worm Jim, Turok 1 und suche für PC o. GB Dragonball-Z-Teile, Preis verhandelbar. Tel.: 0371/2609676 Eckardt

Verkaufe Pokémon Mew, Celebi, Ho-oh, Lugia und alle getauschten Pokémon wie Porygon 2 auf Level 100 + Meisterball, ruf an! Tel.: 06465/4651 Nicole

Suche Psiana, Nachtara, Raikou, Celebi, Mew Tel.: 05068/4512 fragt nach Norman

Suche Final Fantasy VII für den PC, zahle bis zu 30,- DM, meldet euch bei Fabian. Tel.: 07072/80121

Ich suche jemanden, der günstig Pokémon-Karten wie z. B. Glurak verkauft, bitte meldet euch ab 15 Uhr. Tel.: 040/7966500

Suche PS2 mit Grand Turismo 3 oder anderes Spiel und Memory Card bis 450,- DM im guten Zustand. Tel.: 02381/440994

Suche dringend Dragonball Final Bout für die PlayStation, zahle bis zu 30,- DM. Tel.: 05441/6803

Suche alle NES-Spiele, die die NES-Lightgun unterstützen, und Super D. 2, verkaufe auch Pokémon-Karten, zus. 250,- DM, über 800 Stück! Tel.: 040/8900487

Secret of Mana für SNES und Mystic Quest, meldet euch unter folgender Nummer: 07755/8195 Preis verhandelbar

Suche Total 6-12/93, 94 außer Nr. 10, 1, 2, 4, 8, 12/95, 1-4, 6-8, 11/96, 11/98, Club Nintendo 4, 5, 6/90, 3, 6/91, 1, 3, 5, 6/92, 94, 1-5/95, 1, 2, 6/96, 3, 6/98, 2/99, Kirby's Fun Pack (SNES). Tel.: 07123/6604

Suche DBZ-Spiele für PSX und weitere Sachen für DBZ, verkaufe einige PSX-Spiele, kenne Cheats dazu. Tel.: 0911/74988282

Suche gut erhaltene Club-Nintendo-Ocarina-of-Time-CD, bitte ab 15 Uhr melden bei Alexander Löwen, Tel.: 06541/1261

Suche Celebi, möglichst in der Nähe von Koblenz, ruft an unter Tel. 02622/169120 und fragt nach Max

VERKAUFE SONSTIGES

Verkaufe für Dreamcast das Spiel Skies of Arcadia für 40,- DM. Tel.: 0381/7680696

Ich verkaufe sehr viele verschiedene alte Pokémon-Karten, u. a. Hypno, Lapras oder Aerodactyl, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 0041/938231361 (Schweiz) fragt nach Pasqual

Achtung! Ich verkaufe die beiden legendären Pokémon Mew und Celebi, verkaufe auch noch andere, meldet euch bei Benedikt! Tel.: 07541/53227

Verkaufe Pokémon-Holos, z. B. Neo 4, Impergator, Tagetic, Dragoran, habe auch Lugia, Entei und Suicune, habe Dragonball für PlayStation. Tel.: 030/8256240

Verkaufe Pokémon-Karten: Trainer 50,- DM, Kampfkarten 1,- DM, Holokarten 10,- DM. Tel.: 0173/4796873

Breath of Fire und Golden Sun (jap.) je 80,- DM, für GBC Kirby Tilt'n Tumble, Pokémon Crystal (jap.) je 60,- DM, DC SSP (US) 80,- DM, ab 17 Uhr, Andreas. Tel.: 07951/469214

Verkaufe Dragonball Z Final Bout und alle Dragonball-Z-Spiele für die folgenden Konsolen: SNES, NES GB, Mega Drive, PlayStation. Tel.: 0240/573874

Verkaufe PS mit 19 Spielen + GBC mit sieben Spielen für 500,- DM. Tel.: 02626/140404

SNES (US), FF 2+3, Chrono Trigger, Robotrek, Tetris, je US, zus. 350 ,-DM, GBA: Backtrack (US) 80,- DM, Andreas, ab 18 Uhr. Tel.: 07951/469214

Verkaufe Dreamcast mit 2 Controllern, 2 Memory Cards, 1 Vibration Pak und 22 Spiele, Preis: VB 1.100,- DM. Tel.: 02855/6438 Handy: 0177/5524930

Verkaufe PS mit 21 Spielen + GBC mit 7 Spielen für 500,- DM. Tel.: 02626/140404

N64: Mario Tennis 60,- DM, Lego Racer + Contr. Pak 80,- DM, GBC: Poké. Tr. Card Game + Spieleb. 40,- DM, Asterix 1, Conker's Poket Tales je 25,- DM. Tel.: 09197/697981

Hi, verkaufe PSX, 1 Contr. und 3 Spiele mit Memory Card für 200,- DM, N64 mit 2 Controller, 3 Spiele, 2 Controller Pak für 210,- DM. Telefon 06247/6618 Jol

Verkaufe 210 Pokémon-Karten im Album, Preis nach Vereinbarung, schreibt eine SMS an 0175/1008095

GCN (jap.) Orig.-Verp. + AV-Kabel + Span.-Wan. + Wave-race Bluestorm, kompl. 800,- DM VB, werktags ab 17:30 Uhr oder Wochenende, Tel.: 0511/6061977

Ich verkaufe alle Pokémon von der Goldenen Edition, auch alte, verkaufe auch Mews u. Celebis, bitte melden bei Patrick Tel.: 02241/316767 Handy: 0173/1425988 St. Augustin

Verkaufe über 500 Pokémon-Karten, vom Basis-Set bis Neo 2 alles dabei, auch einzeln erhältlich, suche Harry-Potter-Karten. Tel.: 0162/4140977

Verkaufe 1 Game Boy Color + Spiele Wario Land II usw. Gesamtpreis 290,95 DM, Einzelkauf möglich. Tel.: 0521/892293 (bitte melden)

PSX: 10 Games, 1 Joypad, Memory C., 20 Demos 300,- DM, SNES 10 Games, 1 Joypad 150,- DM, N-Zone-Ausgaben ab Nr. 3 zu verk., Zelda Oracle o. A. neu 40,- DM. Tel.: 07522/8994

Verk. N64 + 2 Controller + 6 Spiele, DK 64 mit Expansion Pak, Zelda Ocarina of Time, Zelda Majoras Mask, Banjo-Kazooie, Star Wars: Shadows of the Empire, Lylat Wars. Tel.: 034772/33109

Verkaufe 2.000 Pokémon-Sammelkarten für 99,- € oder 50,- € und Zelda Ocarina of Time, ruft unter Tel. 03364/62456 an, fragt nach Christian

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Wow! Das sind ja wirklich eine ganze Menge Geheimnisse, die sich in Super Smash Bros. DX tummeln. Wer die alle freispielen will, sollte jetzt schon mal Sonderurlaub beantragen. Was mich aber stutzig macht, ist das Fehlen von Joanna Dark. Hatte ich da nicht etwas im Abspann gesehen? Oder haben mich meine kurzsichtigen Augen mal wieder getrogen? Ich bleibe am Ball.

Euer Jean-Reiner Jung

SUPER SMASH BROS. DX

In diesem Spiel wimmelt es von Geheimnissen, versteckten Charakteren und abgelegenen Kampfarealen. Damit ihr wisst, welche Bedingung erfüllt werden muss, damit auch euer Lieblingscharakter an den Kämpfen teilnimmt, versuchen wir jetzt mal ein wenig Ordnung in das Chaos zu bringen.

Geheime Kämpfer

Wenn ihr die Bedingung erfüllt habt, fordert euch der geheime Kämpfer und ihr müsst ihn nur noch besiegen, damit er in der Charakterauswahl erscheint.

Pummeluff
Das kleine Pokémon ist sicherlich am einfachsten zu finden. Spielt einfach den Classic- oder den Adventure-Modus durch und schon fordert euch das Gesangstalent zum Duell.

SCHATTENMANN Jetzt muss Luigi nur noch besiegt werden und er gehört euch.

ÜBERRASCHUNG Habt ihr alles richtig gemacht, taucht Luigi aus dem Nichts auf.

Luigi
Startet den Adventure-Modus mit irgendeinem Charakter und durchquert den ersten Level mit einer Zeit, die eine 2 an der Sekundenstelle aufweist. In der darauf folgenden Zwischensequenz wird Mario von Luigi beiseite geschubst. Jetzt müsst ihr nur noch den Adventure-Modus ohne Continue durchspielen und schon steht Luigi an eurer Seite im Charakter-Select.

Dr. Mario
1. Möglichkeit: Spielt den Adventure-Modus mit Mario durch.
2. Möglichkeit: Spielt den Adventure-Modus durch, ohne ein Leben zu verlieren.

Junger Link
1. Möglichkeit: Spielt den Classic-Modus mit zehn Charakteren durch. Zwei dieser Charaktere müssen Link und Zelda sein.
2. Möglichkeit: Spielt 500 Vs-Matches.

PILLENDREHER Doktor Mario haut den Gegnern gerne Pillen um die Ohren.

Ganondorf
Um Links bösen Widersacher aus *Ocarina of Time* in die Riege eurer Kämpfer aufzunehmen, müsst ihr das Event-Match Nr. 29 überstehen.

Pichu
1. Möglichkeit: Spielt 200 Vs-Matches.
2. Möglichkeit: Übersteht das Event-Match Nr. 37.
3. Möglichkeit: Spielt den Adventure-Modus mit Mewtu durch.

Marth
1. Möglichkeit: Spielt 400 Vs-Matches.
2. Möglichkeit: Benutzt jeden der vierzehn normalen Charaktere mindestens einmal im Vs-Modus.

PRIMATEN-POWER! Die neuen Gegner können kommen: Donkey Kong ist schon bereit.

Extreme-G 3

Unendlich Schildenergie und Turbos
Im Titelbildschirm, während die Mitteilung „Press Start" blickt, drückt ihr die L-Taste und die R-Taste gleichzeitig, lasst diese los und drückt den Z-Knopf. Dann drückt ihr erneut die L-Taste und die R-Taste gleichzeitig, um dann wieder Z zu drücken. Habt ihr alles richtig gemacht, taucht eine Bestätigung auf. Der Effekt hält nur für ein Rennen an und ihr müsst den Code für eine weitere Herausforderung neu eingeben.

P1 Cheat
Infinite Shield ON

SCHÖNE BESTÄTIGUNG Wenn ihr diese Nachricht seht, steht eurem Sieg gegen die Konkurrenz nichts mehr im Wege.

Schnellstart
Für die beste Beschleunigung haltet ihr während des Countdowns den Analog-Stick nach vorne gedrückt, ohne Gas zu geben. Sobald der Startschuss fällt, gilt es, so schnell wie möglich auf die Beschleunigungstaste zu drücken.

Roy
Nachdem ihr Marth erspielt habt, müsst ihr den Adventure-Modus ohne Continues durchspielen.

Falco
1. Möglichkeit: Spielt 300 Vs-Matches.
2. Möglichkeit: Übersteht den 100-Mann-Melee-Kampf mit irgendeinem Charakter.

Mewtu
1. Möglichkeit: Spielt 700 Vs-Matches.
2. Möglichkeit: Habt eine Gesamtspielzeit von mindestens zwanzig Stunden im Combined-Vs-Match-Modus. Die Spielzeit multipliziert sich übrigens mit der Anzahl der Spieler. So braucht ihr mit vier Leuten gleichzeitig nur fünf Stunden zu spielen, um die zwanzig Stunden voll zu kriegen. Zu zweit sind es immer noch heftige zehn Stunden Spielzeit.

Mr. Game & Watch
Bis zu diesem Punkt müssten eigentlich schon 24 Charaktere auf eurer Liste stehen. Spielt ihr mit jedem noch den Classic-Modus, den Adventure-Modus oder Break-The-Targets durch, dann gesellt sich der lustige Mr. Game & Watch hinzu und macht die 25 Kämpfer komplett.

Geheime Areale

Brin Star Depths
Spielt 50 Vs-Matches.

Fourside City
Spielt 100 Vs-Matches.

Big Blue F-Zero Track
Spielt 150 Vs-Matches.

Poké-Floats
Spielt 200 Vs-Matches.

Mushroom Kingdom 2
1. Möglichkeit: Schnappt euch die Birdo-Trophäe.
1. Möglichkeit: Schnappt euch die Pidgit-Trophäe.
2. Möglichkeit: Spielt den Classic-Modus, ohne ein Leben zu verlieren, mit Prinzessin Peach durch.

Flat Zone
Erspielt euch Mr. Game & Watch und bezwingt mit ihm den Classic-Modus.

Battlefield
Spielt den All-Star-Modus mit irgendeinem Charakter durch.

Final Destination
Für die Arena des finalen Bosses müsst ihr alle 51 Event-Matches überstehen.

Dreamland Stage
Spielt mit allen 25 Charakteren den Target-Test durch.

Yoshi's Island
Schlagt im Home-Run-Contest über 1.300 Fuß weit.

Kongo Jungle
Übersteht das 15-minütige Melee-Match mit irgendeinem Charakter.

Geheime Events

Events 31-39
Um die ersten versteckten Events 31 bis 39 spielen zu können, müsst ihr, nachdem ihr die ersten 30 Event-Kämpfe erfolgreich durchgespielt habt, auch noch folgende Charaktere im Charakterbildschirm anwählbar haben: Pummeluff, Luigi, Dr. Mario, Falco und den jungen Link.

Events 40-50
Für diese Events müsst ihr nur das kleine Kunststück vollbringen, alle 25 Charaktere freigeschaltet zu haben.

Event 51
Das letzte Event taucht auf, wenn ihr alle 50 vorherigen erfolgreich durchgespielt habt.

Weitere Geheimnisse

Sound Test
1. Möglichkeit: Spielt alle 51 Events erfolgreich durch.
2. Möglichkeit: Habt alle 25 Charaktere und alle 29 Areale zur Anwahl.

All-Star-Modus
Hierfür müsst ihr alle 25 Charaktere zur Anwahl bereitstehen haben.

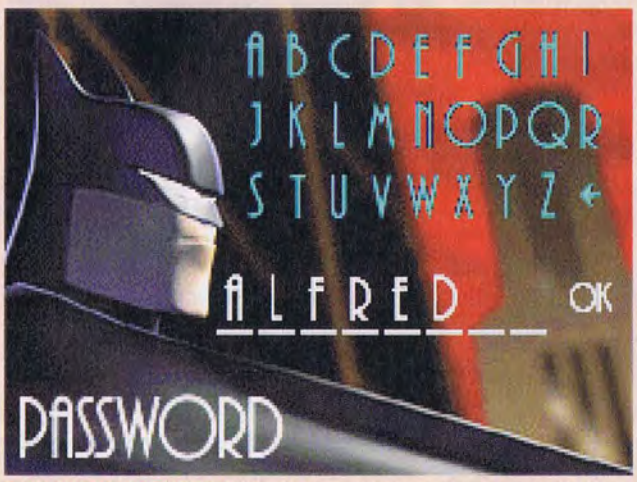
Wahl einer zufälligen Arena im Vs-Modus
Um dieses schnuckelige Extra zu erhalten, müsst ihr alle Kampfareale freigespielt haben.

VERSTÄRKUNG Fox bekommt demnächst Unterstützung von seinem Flügelmann Falco.

BATMAN VENGEANCE

Die Gangsterjagd geht in die finale Runde. Wenn ihr diese Passwörter benutzt, ist auch euer Game Boy Advance mit dabei.

Level 2:	GOTHAM	Level 9:	GRAYSON
Level 3:	BATMAN	Level 10:	KYLE
Level 4:	BRUCE	Level 11:	BATARANG
Level 5:	WAYNE	Level 12:	GORDON
Level 6:	ROBIN	Level 13:	CATWOMAN
Level 7:	DRAKE	Level 14:	BATGIRL
Level 8:	BULLOCK	Level 15:	ALFRED

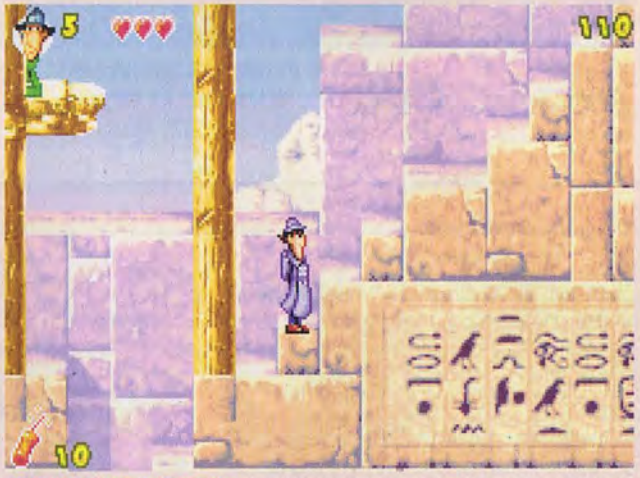


ZU IHREN DIENSTEN Der Name seines gehorsamen Butlers schickt den Superhelden Batman in den letzten Level.

INSPECTOR GADGET: ADVANCE MISSION

Selbst der trottelige Inspektor Gadget dürfte mit diesen Level-Passwörtern kein Problem mehr haben, den Schurken von MAD ein auszuwischen.

Level 2:	*7*MM14	Level 8:	R5*3MR4
Level 3:	*3HMLI4	Level 9:	*3RM33P
Level 4:	R3*3M64	Level 10:	RHRM37P
Level 5:	R7H3L64	Level 11:	RC7M27P
Level 6:	*CH3L24	Level 12:	*9R33XP
Level 7:	*H*3M24		



DIE GROSSE PYRAMIDE Im Tal der Könige fährt Inspektor Gadget noch mal alle seine Extras auf.

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

Ah, dafür ist also die interne Uhr in den Systemeinstellungen des GameCube gut! Mit ihr werden nicht nur die Daten auf der Memory Card mit dem aktuellen Speicherdatum versehen, sie gibt euch auch die Möglichkeit, bei *The Simpsons: Road Rage* coole Extras zu erreichen. Ihr müsst nur ein bekanntes Datum eingegeben und schon könnt ihr einige spaßige Charaktere entdecken.

New Year's Krusty
Stellt die Uhr auf den 1. Januar ein und wählt den Charakter auf dem Feld mit dem Fragezeichen.

Halloween Bart
Stellt die Uhr auf den 31. Oktober ein und wählt den Charakter auf dem Feld mit dem Fragezeichen.

Thanksgiving Marge
Stellt die Uhr auf den 22. November 2001 ein und wählt den Charakter auf dem Feld mit dem Fragezeichen.

Christmas Apu
Stellt die Uhr auf den 25. Dezember ein und wählt den Charakter auf dem Feld mit dem Fragezeichen.

DIE ATTRAKTION IM WESTEN!

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum.
Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Mess- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic Computerschau
täglich 9-18 Uhr
20.-24.2.2002
25. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

■ Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
■ Dazu informative Sonderschauen

Messe Westfalenhallen Dortmund

Messe Westfalenhallen Dortmund GmbH · Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund
Tel.: (02 31)12 04-521 o. 525 · Fax: (02 31)12 04-678 o. 880 · www.westfalenhallen.de · E-Mail: messe@westfalenhallen.de

POKÉMON GOLD/SILBER LOGBUCH

Von närrischem Treiben keine Spur. In Johto/Kanto bleibt Poké-Champ Ahmet vom Faschingsrummel verschont und kann sich ganz dem Logbuch widmen. Diesmal geht es übrigens zum ersten Mal nach Kanto!

Logbucheintrag Nr. 26

Ach Menno! Neulich dachte ich noch, ich hätte alle Orden beisammen. Jetzt muss ich feststellen, dass noch lange nicht Schluss ist. In Kanto gibt es nämlich noch einiges abzustauben. Mir soll es recht sein, denn mein Abenteuer macht mächtig Laune – auch wenn es nicht immer ganz einfach ist. Ich befinde mich gerade auf der Route 45/46. Der Drachenorden ist gut verstaut und jetzt wird kräftig abgeräumt. Hier auf der Route liegt nämlich massig nützliches Zeug herum. Von der Antiparbeere bis zum X-Spezial ist alles vertreten! Außerdem gibt es hier mehrere Eingänge zur Dunkelhöhle. In dem verzweigten Höhlensystem findet ihr zum Beispiel TM 13/Schnarcher und das Item Schattenglas ist gut, um Unlicht-Attacken noch stärker zu machen. Um die gesamte Dunkelhöhle zu erforschen, benötigt ihr die Fähigkeiten Blitz, Zertrümmerer und Surfer, welche ihr bis zu diesem Zeitpunkt aber sicher längst besitzt. Die Route 45/46 mündet in die Route 29, welche ich schon lange nicht mehr betreten hatte. Jetzt aber schnell zum Professor! Als ich im Labor ankomme, macht mich der Gute mit meiner nächsten Aufgabe vertraut: mein erster Trip nach Kanto. Das Lustige daran ist, dass Kanto eigentlich direkt vor meiner Haustür liegt. Ich muss lediglich vom Ufer, das sich rechts von unserer Hütte befindet, nach Osten surfen. Nach wenigen Metern Wasserweg bin ich da.

FRUCHTIG Auf der Route 45/46 solltet ihr die Beerenbäume abgrasen. Diese Fitmacher werden euch noch von Nutzen sein.

DUNKELHÖHLE Die Dunkelhöhle müsst ihr nicht zwingend erforschen, aber ein Abstecher lohnt sich trotzdem.

ROUTE 29 Nachdem ihr die Route 45/46 verlasst, sind es nach Neuborkia nur noch ein paar wenige Meter. Gleich seid ihr da.

LAND IN SICHT Gleich betrete ich Kanto zum ersten Mal. Ein erhebendes Gefühl, muss ich gestehen!

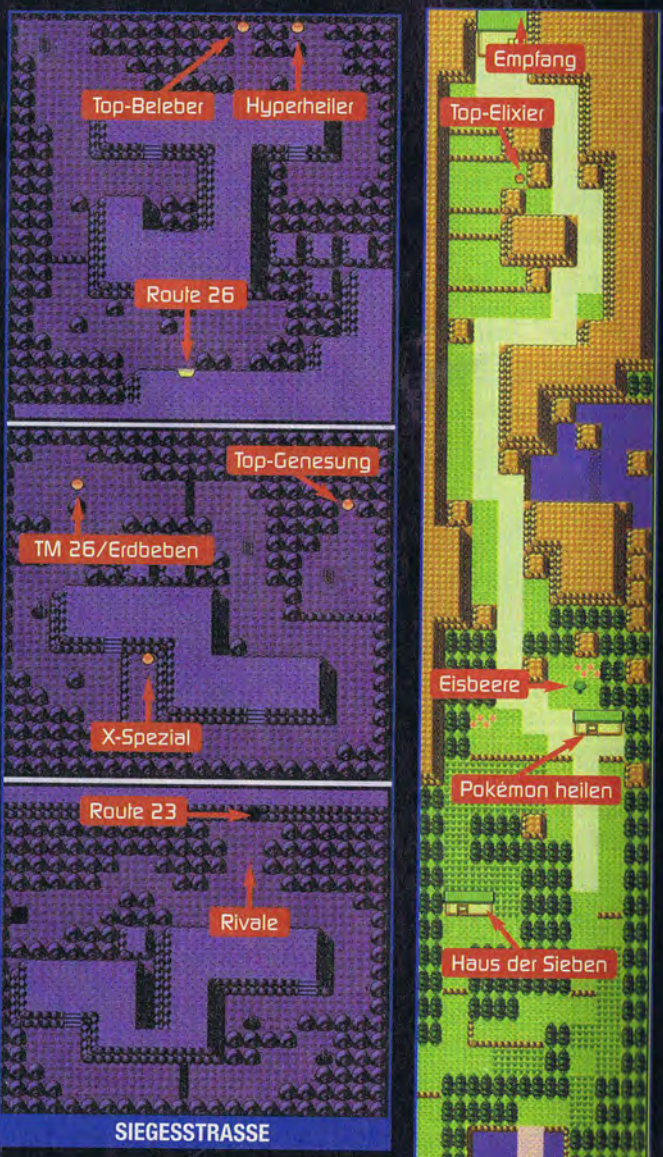
NERVENSÄGE Gerade als ihr euch den Top Vier stellen wollt, greift die rothaarige Plage wieder an. Zeigt es ihm!

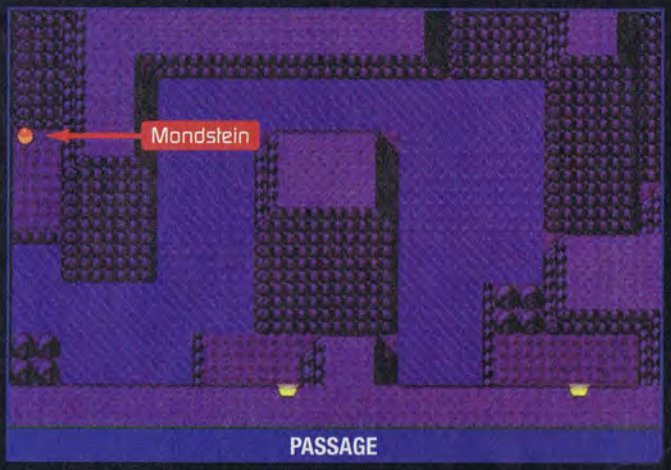
Logbucheintrag Nr. 27

EMPFANG Nicht vergessen: Ihr müsst alle acht Orden von Johto beisammenhaben, um die Siegesstraße zu betreten.

INDIGO PLATEAU Dort drinnen erwarten euch die gefährlichen Top Vier. Deckt euch mit genügend Heil-Items ein, bevor ihr euren langen Kampf beginnt!

Die Siegesstraße wartet auf mich und diese erreiche ich über die Route 26/27. Diese ist sehr lang und steckt wirklich voller Überraschungen! Gleich zu Beginn komme ich in eine kleine Höhle. Fast zufällig stolpere ich dort drinnen über einen Mondstein. Nachdem ich die Höhle verlasse, passiere ich eine Hütte. Neugierig wie ich bin, klopfe ich an und dies stellt sich als wahrer Glücksfall heraus. Die Bewohnerin des Hauses schenkt mir TM 37/Sandsturm! Während ich die Route entlangschlendere, finde ich ein zweites Häuschen. Leider ist das Gebäude leer. Doch auf dem Tisch liegt eine Art Tagebuch. Eigentlich gehört sich das ja nicht, aber ich blättere trotzdem mal darin. Wie sich herausstellt, gehört die Bude den sieben Geschwistern, die jeweils zu einem bestimmten Wochentag (Calendar Event) wertvolle Items verschenken. Praktischerweise steht in dem Tagebuch genau, wann und wo ihr die einzelnen Geschwister antreffen könnt. Nun geht es aber endlich zur Siegesstraße, denn die Top Vier warten schon auf eine Abreibung! Als ich das Gebäude betrete, stoße ich auf eine Abzweigung. Diese lasse ich aber erst mal außer Acht und so gehe ich einfach geradeaus und durch die große Türe hindurch. Jetzt befinde ich mich in einer dunklen Höhle und wieder einmal lohnt es sich, jede Ecke zu durchsuchen. Nachdem ich das Gewölbe abgegrast habe, spaziere ich zum Ausgang. Direkt davor treffe ich mal wieder auf den Rotschopf. Nach einem kurzen Gerangel, aus





PASSAGE

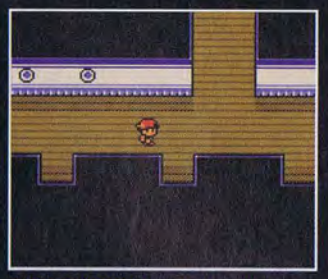
ES GEHT LOS! Die Top Vier sind eigentlich zu fünft, denn am Ende müsst ihr noch gegen Champion Siegfried antreten.

GESCHAFFT Nachdem auch Siegfried besiegt wurde, dürft ihr euch in der Ruhmeshalle verewigen. Was für eine Ehre!

dem ich natürlich siegreich hervorgehe, macht er sich vom Acker. Raus aus der Höhle und da ist es schon: das Indigo Plateau! In dem Gebäude vor eurer Nase erwartet mich der härteste Kampf bisher. Gerade als ich die Stufen zu den mächtigen Trainern erklimmen will, taucht der blöde Rotschopf wieder auf. Ich mache ihn ruckzuck platt und endlich kann der Kampf des Jahrhunderts losgehen. Ich nehme mir einen Trainer nach dem anderen vor und stehe vor Siegfried – dem Champion. Sein Level 50 Dragoran ist eine harte Nuss, aber mein Team und ich schaffen es mit letzter Kraft! Siegfried gibt erschöpft klein bei und führt mich in einen geheimnisvollen Raum, der eine riesige Maschine beherbergt. Hier werden ich und meine Pokémon in der Ruhmeshalle verewigt!

Logbucheintrag Nr. 28

Professor Lind schenkt mir ein Bootsticket – als Belohnung für meinen Sieg über die Top Vier. Also mach ich mich auf nach Oliviana City, denn dort ankert die M.S. Aqua. Im dortigen Hafen quatsche ich mit allen Anwesenden und werde zum Schiff begleitet. Auf dem Schiff spricht mich ein alter Opa an, weil seine Enkelin verschwunden sei. Ich verspreche ihm, dass ich sie finde. Jetzt guck ich mir den Kahn aber etwas näher an! Leider kommt schon der nächste Stress auf mich zu. Ein Matrose bittet mich, seinen faulen Kollegen zu finden. Ich bin einfach zu nett, glaube ich. Damit ihr nicht so lange suchen müsst wie ich, habe ich euch auf der Karte die Fundorte der Ausreißer markiert. Nachdem der Opa und die Enkelin wieder vereint sind, schenkt mir der Alte das Item Metallmantel. Damit entwickelt sich das Pokémon Onix zu Stahlos! Endlich läuft die M.S. Aqua im Hafen von Orania City ein. Hier hole ich mir meinen ersten Orden von Kanto! Donnerorden, ich komme! Fortsetzung folgt ...



OH MANN! Die Bootsfahrt verplempere ich komplett mit der Suche nach der verschollenen Enkelin und dem faulen Seemann.

ORANIA CITY In dieser Stadt gibt es viel zu tun! Was das ist, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe meines Logbuchs!

M. S. AQUA – KABINEN

UNTERDECK

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

Anschrift des Abo-Service:
KUNDENSERVICE:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
ZENTRALE SERVICE-NUMMER:
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
Redaktion:
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Ahmet Iscitürk, Jean-Reiner Jung
Content Coordinator:
Werner Spachmüller
Auslandskorrespondent: Warren Harrod
Bildredaktion: Albert Kraus
Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth
Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Nicole Schötz
Textchef:
Michael Ploog
Art Director:
Andreas Schulz
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 345
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: info@computec.de
Website: www.ad-the-best.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 15 vom 1.10.2001

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):
Thorsten Szameitat

Anzeigenberatung:
Alexander Kreis
E-Mail: alexander.kreis@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 340

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube
Produktionsleitung:
Martin Closmann
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement € 25,80 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 39,-)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: € 29,80

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, **VKZ** B 43739

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:
Hardware, PCGames, PC ACTION, MCV, PLAYZONE, Video Zone, PSG

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2001 46.657 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Game Boy Advance ❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

€ 3,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name Datum Unterschrift

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an: COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Achtung Inserenten! Bedenkt bitte, dass zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr € 1,86/min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr € 0,62/min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9.30-13 Uhr, 14-17.30 Uhr € 1,86/min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr € 1,24/min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr € 1,24/min.
Nintendo www.nintendo.de	0180/5005806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr € 0,13/min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr € 1,86/min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr € 0,62/min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr € 1,86/min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr € 1,24/min.

Ab 27.02.2002 am Kiosk

GameCube in Europa

Endlich hat das nervenaufreibende Warten ein Ende! Auf der 53. Nürnberger Spielwarenmesse (31.01. bis 05.02.) werden endlich Veröffentlichungsdatum, Preis und Launchtitel des GameCube für Europa bekannt gegeben! Wir sind natürlich vor Ort und werden euch alle wichtigen Facts in der N-Zone 3/2002 präsentieren.

Sonic Advance

Das ging aber schnell! Kurz nachdem die japanische Fassung von *Sonic Advance* bei uns in der Redaktion eintrudelte, kündigte Infogrames an, dass die europäische Version des GBA-Titels bereits Anfang März erscheinen wird. In der nächsten Ausgabe informieren wir euch ausführlich über die Unterschiede zwischen dem japanischen und dem europäischen *Sonic*.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Im Import-Test: NBA Courtside 2002 (GCN)*
- *Im Import-Test: ESPN International Winter Sports (GCN)*
- *Im Import-Test: Smashing Drive (GCN)*
- *Im Test: Golden Sun (GBA)*
- *Im Test: Breath of Fire (GBA)*
- *Im Test: Jurassic Park III Dino Attack (GBA)*
- *Angespielt: Vexx (GCN)*
- *Pokémon G/S-Logbuch 11. Teil*

NICHT VERGESSEN!

Die nächste N-ZONE erscheint am 27.02.2002!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei ...

David Dienstbier

David Dienstbier ist Creative Director bei den Acclaim Studios Austin.

Was spielen Sie im Augenblick?
Pikmin, Extreme-G 3, Baldur's Gate: Dark Alliance (PS2) und *GTA III* (PS2).

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Jedes dieser Spiele hat einen besonderen Aspekt, den ich sehr mag. *Baldur's Gate* ist eine sehr gute Umsetzung des *Diablo*-Spielprinzips für die Konsole. *GTA III* besticht durch die Freiheit und die vielen Möglichkeiten, die dem Spieler gegeben werden. *Pikmin* hat einen hohen Suchtfaktor, das spiele ich im Moment am häufigsten auf meinem GameCube.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Wow, das ist eine schwere Frage. *Super Mario 64*, weil es das 3D-Gameplay revolutionierte. Es war in vielen Bereichen wegweisend und hat trotzdem den Charme der alten Mario-Klassiker bewahrt. Als zweites Spiel würde ich *Zelda: A link to the past* (GB) nennen. Es ist meiner Meinung nach der beste Teil der Serie. Ich bin ein großer Fan von *Super Metroid* (SNES). Das Spiel hat eine großartige Atmosphäre.

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Die Größe! Im Ernst, davon abgesehen, dass es eine großartige Hardware ist, ist das kompakte Design genial. Ich liebe das Design, dem GameCube sieht man auf den ersten Blick an, dass er viel Spielspaß verspricht.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Actraiser (SNES). Ich habe dieses Spiel geliebt!

Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Mit *Pong* fing alles an, der Rest ist Geschichte. In der Spielhalle faszinierten mich vor allem *Robotron* und *Tempest*.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Ich habe eigentlich kein bevorzugtes Genre, einige Spiele interessieren mich einfach mehr als andere. Generell verbringe ich mehr Zeit mit Action-Adventures wie *Devil May Cry* (PS2) oder *Metal Gear Solid: Sons of Liberty* (PS2). Es interessiert mich, wie andere Entwickler arbeiten. Auch Beat 'em Ups und Rennspiele spiele ich ganz gerne.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Super Mario Kart (SNES) und *Unreal Tournament* (PC). *Super Mario Kart* bietet einfach einen unschlagbaren Spielspaß, und bei *UT* ist der Capture-the-Flag-Modus genial.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Als Erstes möchte ich allen *Turok*-Fans unter den Lesern für ihr Interesse und die Unterstützung danken. Wir machen diese Spiele schließlich für euch und es ist schön zu sehen, dass diese Spiele gekauft und gespielt werden. Ich hoffe, ihr seid genauso begeistert von *Turok: Evolution* wie das Team der Austin Studios und ich. Das Spiel wird der Hammer! Wir haben klassische *Turok*-Elemente der N64-Teile berücksichtigt und jede Menge Neues integriert. 35 Menschen haben Tag und Nacht daran gearbeitet, um euch ein einmaliges Spielerlebnis zu bescheren, auf das wir stolz sein können.

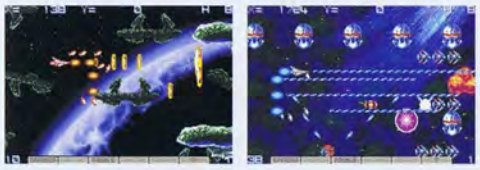
Gradius Advance

WORUM GEHT'S?
Die schleimigen Außerirdischen aus der fünften Galaxie geben einfach keine Ruhe und greifen mal wieder die Erde an. Als wackerer Einzelkämpfer schwingt ihr euch in das Cockpit der legendären Vic-Viper und treibt sie zurück. Riskiert aber nicht zu viel, denn ein Treffer genügt und alle mühsam ergatterten Extras sind futsch.

Cheats:

Alle Waffen
Drückt während des Spieles die Starttaste und begebt euch in den Pausenmodus. Hier drückt ihr dann oben, oben, unten, unten, L-Taste, R-Taste, L-Taste, R-Taste, B, A und Start.

Selbstmord
Auch hier begebt ihr euch in den Pausenmodus und drückt dann oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A, Start. Jetzt habt ihr zwar alle Waffen, aber nach ein paar Sekunden explodiert die Vic-Viper.



Steuerung

- Steuert die Vic-Viper
- Ballern
- Extra anwählen
- Pause
- Nicht belegt
- L: Nicht belegt
- R: Nicht belegt

Super Smash Bros. Melee

Charakter: Link
Stage: Hyrule Temple

Spezial-Attacken:

- Silver Arrow – B
- Sword Spin – ⇦ + B
- Bomb Pull – ⇩ + B
- Bomb Throw – ⇩ + B (nach Bomb Pull eingeben)
- Bomb Toss - A (nach Bomb Pull eingeben)
- Boomerang – ⇨ + B

Harry Potter

WORUM GEHT'S?
Eben noch im Kino, kommt der kleine Zauberlehrling jetzt auch auf dem Game Boy Advance groß raus. In diesem Action-Adventure spielt ihr seine Erlebnisse während des ersten Schuljahres auf der Hexerei-Schule Hogwarts nach.

Cheats:

Alohomora-Spruch
Dieser Spruch zum Türenöffnen wird euch von Hermine nach dem Quidditch-Training beigebracht.

Flipendo-Spruch
Gleich in eurer allerersten Unterrichtsstunde bringt euch Professor Quirrel diesen nützlichen Spruch bei. Mit ihm könnt ihr Gegenstände verschieben und Feinde betäuben.

Flug-Spruch
Dieser Spruch ermöglicht euch das Verschieben bestimmter Steine und Statuen.

Lumos-Spruch
Ein Licht in der Dunkelheit. Für ein paar Minuten könnt ihr in der Finsternis sehen.

Transfigurations-Spruch
Sehr nützlich, um verdeckte Schalter zu erreichen, denn dieser Spruch verwandelt Gegenstände in einen Vogelschwarm.

Steuerung

- Steuert Harry
- Mit Leuten sprechen
- Zauberspruch
- Pause
- Karte
- L: Nächster Zauberspruch
- R: Nicht belegt

Advance Wars

WORUM GEHT'S?
Nintendo verhängt den Ausnahmezustand über den Game Boy Advance! Vier kriegerische Parteien versuchen, einen fiktiven Kontinent zu erobern, und ihr seid mittendrin. Auf 114 Schlachtfeldern befehligt ihr eure Truppen und tüftelt taktische Manöver aus.

Cheats:

Advanced-Modus
Haltet den Select-Knopf gedrückt, bevor ihr in den Kampagnen-Modus geht, und schon findet ihr euch im Advanced-Modus wieder. Hier steht ihr zwar gemeineren Gegnern gegenüber, dafür hagelt es hinterher aber auch mehr Zaster.

Steuerung

- Cursor bewegen
- Auswahl bestätigen
- Auswahl widerrufen
- Gesamtkarte
- Gefechtsmenü
- L: Nächste Einheit
- R: Gelände-Info

N-ZONE

Starparade

Sammelkarte 172

Super Smash Bros. Melee

N-ZONE

Tipps & Tricks

Sammelkarte 173

Gradius Advance

N-ZONE

Tipps & Tricks

Sammelkarte 174

Advance Wars

N-ZONE

Tipps & Tricks

Sammelkarte 175

Harry Potter und der Stein der Weisen